

超新作!「桃太郎电铁G」、「极品飞车·地下狂飙」彻底大介绍!
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/04
VOL.30
零售价:9.80元
每月10/25日发售
赠品1
精美实用 别致书签
全三款随刊附送
赠品2
掌机迷
独家专题企划
夜来读鬼 其味自知
GBA经典文字游戏盘点
手指间的热舞(续)
抽取三大流行掌机
百件礼品等你拿
极道攻略研究
中央大陆传说
超级机器人大战OG2
研修医 天堂独太/英雄传说 白魔女/天外魔境
青之天外/游戏王国际版2/特鲁内克大冒险3
ISSN 1672-8866
04>
9 771672 886049
国内统一刊号:CN15-1225/J



那些中得PSP和NDS的读者，不知道你们拿到机器后会配上什么游戏呢？总之希望每一期的《电子天下·掌机迷》都能给大家带来好运气。还是上期说的，希望得到奖品的读者朋友能够给我们来信，说一下你得到奖品后的心情和如何利用他们的故事，能配上照片就更好，希望广大掌机迷能够积极参与。

大抽奖85名！

1 PSP掌机 1名



SONY最新推出的掌上游戏机，引发了全球抢购，即便日本也是一机难求。《电子天下·掌机迷》第一时间送出，千万不要错过啦！这可是一款集大成的掌机哦！

2 NDS掌机 2名



任天堂推出的全新"异质"掌机，拥有双屏幕并且提供触摸屏功能，让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有两名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 12名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出12台，机会多多。

4 圣嘉万能遥控器 20名



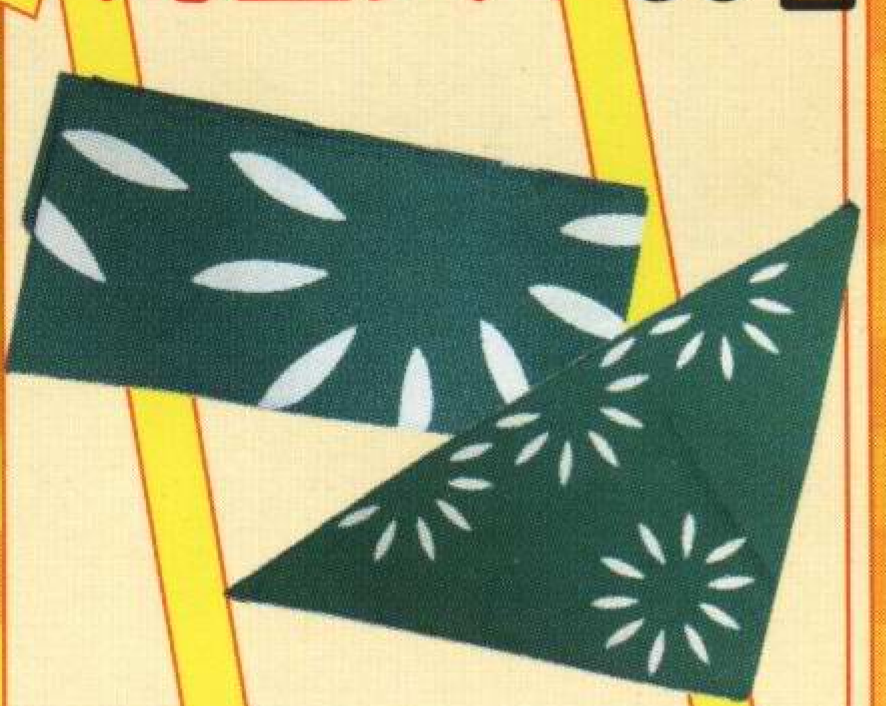
接驳GBASP，面向XBOX、PS2以及TV，绝对是SP一族们不可缺少的便利周边，质量也相当不错。本期特别送出20名，有机会得到就不要错过。

5 火影酷黑束口袋 20名



黑色底布和红色的袋绳配以宇智波鼬和樱等人的形象，鲜明的色差对比体现出独特的火影味道。柔软实用，用来装GBA或者NDS也不错。

6 海堂头巾 30名



网球王子中的人气帅哥海堂薰所戴的头巾。不仅是COSPLAY的佳品，戴起来更是时尚前卫。三角巾、方巾两种款式，随机获取任意一款！

参加办法： 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.30的抽奖活动截止时间为4月10日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

VOL.29中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

VOL.28 中奖名单大公开



广东省兴宁市兴城镇　秦龙

河北石家庄市	赵阳	北京市海淀区	高辰





广西梧州	梁许亮	陕西西安	黄 晨	河北秦皇岛	李 卓	天津汉沽	邵晓民
广西南宁	周 斌	北京海淀	罗昌明	上海光新	成 樑	湖北武汉	蔡 俊
广东汕头	林永浩	辽宁大连	王翔宇	黑龙江哈市	常 爽	浙江嘉善	徐 明

万能遥控器（共20名）

上海徐汇	屠立弘	浙江海宁	浦王华	海南海口	韩 敏	内蒙古呼市	曹宇翔
四川泸州	韦 力	浙江温州	章朝晨	浙江临海	潘宜轩	江苏张家港	陆 野
江苏苏州	陶 韬	贵州贵阳	万 诚	新疆乌鲁木齐	冯 烁	北京西城	高 可
江苏苏州	张 寅	四川内江	邱邦强	广西北海	赖俊霖	云南昆明	范睿恒
安徽马鞍山	李天植	河北石家庄	张 弛	湖北黄冈	廖 强	上海宝山	徐 彬

火影香味钥匙圈中奖者（共30名）

广东云浮	李 立	上海延吉东路	高本旭	山东烟台	王欣慰
福建福州	林 睿	辽宁大连	王 龙	北京东城	赵 晔
广东汕头	柯俊诚	北京海淀	许田野	上海嘉定	朱 炯
江苏无锡	彭 宸	浙江嘉兴	李 平	四川德阳	阮曼茜
上海杨浦	杨 熹	浙江杭州	夏 天	广西梧州	凌炜斌
北京交管学院	卓子风	新疆乌市	盛 维	广东潮州	冯 楷
福建三明	苏 硕	河南郑州	岳山山	黑龙江	孟 石
江苏无锡	徐丞珂	福建福清	薛文光	云南昆明	宁志伟
辽宁锦州	张 建	江苏南京	陶 翰	新疆乌市	周 楠
江苏南京	赵 晨	吉林	于天罡	山东济南	孙景观

火影酷黑束口袋中奖者（共20名）

天津大港	孙 宇	黑龙江大庆	曲 艺	安徽淮南	吴 涛
湖南长沙	黎 昂	福建泉州	陈华恩	安徽蚌埠	王孝凌
福建厦门	陈泽清	江苏海门	杨 扬	新疆乌市	王 强
福建厦门	李 旻	北京宣武	齐 艺	辽宁沈阳	王思航
四川隆昌	王 奕	海南海口	杨文明	上海松江	陈文雯
广东汕头	周仕臻	北京丰台	辛宏伟	云南昆明	汤维幸
山东潍坊	张 垒	江苏大丰	刘 磊		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！



雪人的新年里没有游戏，东奔西跑累了个贼死。不知各位读者日子过的好不好，应该不错吧？

不知不觉中，2005年的春节就出现在眼前。也许是工作真的有些忙吧，以至于直到要放假的前一天才发现自己回乡的火车票还没有购买。急急忙忙地请了半天假跑到火车站的售票窗口，才发现去往哈尔滨所有车次的全部软卧、硬卧和座号车票已经卖得一张不剩。忍着寒风在退票窗口等了一个多小时，想依靠运气来碰一张非站票，但最终换来的也只有因为大喊“有没有退哈尔滨票的”而变得沙哑的嗓音。正在考虑是否要买飞机票时，一位东北大哥一句“只要能上车，咋的还熬不到家”让俺坚定了买火车票的决心。在“东北方向专售窗口”买了一张站票后，心里的一块石头总算是落了地：不管怎样，终于可以回家去看望双亲了。

完成了最后的一道工序后，带着对家人的思念挤上了返乡的列车。车上的乘客之多出乎意料，定员118人的车厢里居然挤了200人左右。虽然拥挤，但是也有好处：因为移动困难，大家基本不用担心有流动小偷，也算是暂时的“天下无贼”吧！刚开始，俺还在庆幸没有带掌机以免被挤坏或者丢失，然而当列车上的第一个小时过去后，俺就开始后悔了，毕竟要这样一直站立十二小时左右不是一件简单的事情。好在车上的人们很快就熟悉了，在和众位老乡的闲聊中慢慢地等待着时间的流逝。

感觉上像是过了几十年之后，终于听到广播中传来“列车即将驶入哈尔滨站”的声音。随着拥挤的人潮走出站台，终于呼吸到家乡那干冷但又熟悉的空气，一种难言的感觉涌上心头，这种无法言表感觉大概只有和俺一样境况的游子才能真正的体会吧。以最快的速度打车回家（本来不想打车，无奈身上单薄的衣服实在无法抵御零下二十几度的低温），看到父母亲的身体依然那样的健康，心里真是高兴，站立了十几个小时的劳顿似乎也随之一扫而光了。再吃一碗母亲亲自下厨煮的“下车面”，嘿，甭提多香了。回家的感觉，真好！



大年三十终于来到了，吃过丰盛的年夜饭之后，一家人边看电视边聊天。正在谈得热闹的时候，俺的手机忽然响个不停，拿过来一看，原来是以飞月为首的众位同事发来的贺年短信。一时间急忙开始回拜年短信，无奈赶上了发短信高峰，一个短信总要发几遍才能搞定，结果也出了一身大汗。好在给各位长辈电话拜年时没有出现什么问题，也算是比较幸运吧。

转眼又到了和家人分别的日子，吃过父亲和母亲包的饺子后，带着母亲“注意身体、加强锻炼”和父亲“该考虑自己的大事了”的嘱托，俺顶着寒风登上了返京的列车。路上没有发生什么特别的事，只是在临近山海关时忽然天降大雪，于是就有感而发地写了一首“歪诗”。

从回到北京到您看到上面的文字为止的这段时间里，俺一直在为制作《掌机迷》忙碌着。又看了不少关心我们杂志的读者写来的书信，有表扬的，有鼓励的，有批评的，更有为提出合理化建议的。看着这些传递着读者感情的来信，俺总觉得不想说什么。最近的这几期我们还是有不少错误，除了向各位读者真挚道歉之外，似乎说什么都是多余的了。“说得多不如做得多”，把这句话付诸于行动应该是我们唯一应该做的吧？

又是一年春节过，不知道《掌机迷》有没有陪你一起过？

文/雪人

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录 CONTENTS

VOL. 30 2005 / 4

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 镜的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 夜来读鬼，其味自知

——GBA经典文字游戏盘点

玩不同的文字游戏会让人感觉是在阅读许多不同种类小说，恐怖惊悚者，有如夜来读鬼，其味自知；幽默温情者，让人烦恼之中莞尔一笑，顿觉轻松；涉案推理者，峰回路转，险象环生，令人欲罢不能。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

特别策划

DANCE DANCE REVOLUTION相信很多人都玩过,但GBC上的DDR又有多少人了解呢?本文为你讲述掌机上的DDR,展开一次指间的热舞吧！

封面主题：雷霆战士



COVER插画/朱卫强

电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办

电子天下杂志社 编辑出版

社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号

北京工作站：北京安外邮局75号信箱

邮编：100011

国际统一刊号：ISSN 1672-8866

国内统一刊号：CN23-1527/TN

广告许可证：京海工商广字第1500号

邮发代号：80-315

订阅：全国各地邮局

每月1日/15日出版

定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰

副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星

主编：杨帆

执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃

特约记者：张傲

美术编辑：小伟、阿申

编辑部电话：（010）64472729-402

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花

邮购地址：北京安外邮局75号信箱

电话：（010）64472177

（010）64472180

传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨

电话：（010）64472920

E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网

官方主页：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

你对PSP的“□”键事件的看法：

●其实这种设计完全是因为零件出自多家公司所导致的，屏幕因为并非是SONY的，所以不可能完全按SONY的设计制造，哪个屏能在旁边缺个口啊。(金启明)

●我觉得SONY有点强词夺理，我认为SONY做得不够好。(刘义龙，18岁)

●世上没有什么东西是绝对完美的，而久多良木健则认为PSP完美，要改变的人是他而不是我们。(任为新，18岁)

●有失误并不可怕，但SONY的态度令人气愤，我不会购买PSP的。(高书洋，19岁)

●设计存在缺陷，看来是SONY为了对抗NDS才匆忙出手。(陈涛，20岁)

●如果被我遇上，我一定会要求退货。(韩聿佳，16岁)

●我对PSP不是很关心。SONY自己的盲目自信和对细节的忽视可能致使PSP的失败。(倪小倪，18岁)

●自信的久多良木健，自信的SONY，正因为这样，SONY才会给人以游戏界霸主的压力。(翁英泽，17岁)

●我认为金无足赤，PSP已经不错了，只要不造成太大影响，还是可以接受。(沈辰，17岁)

●SONY应该在不改变机身与屏幕大小的情况下进行改良，否则极易失去一批购买者。(沈骜，17岁)

●世界上没有完美的东西，知错就改，不断创新便可。(郝鹏，17岁)

●“□”键可能是制造时出现的问题，毕竟世界上没有完美的东西。(赵旭，15岁)

●我觉得这就是设计的问题，设计的还不完美，我认为需要改进。(屠江，26岁)

●也许真如久多良木说的那样，为了顾全大局，但我认为是一失误。(孙超，18岁)

●我虽然没有PSP，但我认为我们既然花了那么多钱，就要值得，就要追求完美。(金鑫宇，15岁)

●SONY在承担责任有良好的售后服务与态度是很重要的。(金伟，16岁)

●天知地知，你不知，我不知，SONY怎么说我们也只是半信半疑，觉得不好就不买(叶天龙，20岁)

●久多良木健的说法实在令人气愤和失望。(陈读者，19岁)

●再好的东西也会有缺点，就看是否能补救。(顾一帆，15岁)

●问题应该很好解决，不过玩家给不给PSP面子又是另外一回事。(戴旗，24岁)

你对边角栏格式改变后的看法：

●不如从前有一种让人感到亲切的感觉，改得不好。(杨骞，19岁)

●还是原来的好，现在的太过正规了。(陆君卫，17岁)

●很清晰，一目了然。不过少了雪人的话语，便少了一些笑料。(蔡文龙，19岁)

●边角栏改的不错，但众小编的评语没了，看久了就觉得很乏味。(任为新，18岁)

●太好了，不知为什么发现边角栏改了格式时，眼睛一亮，竟使我视力好了不少。(陈天宇，14岁)

●简单明了，最好加上编者们的略微点评与答复。(沈骜，17岁)

●很好啊，看得更清楚了。(孙成昊，15岁)

●我觉得非常好，每位读者的资料都非常清楚。

●最好能按名字开头字母来排序，这样更容易让我们查找自己是否进边角栏。(叶天龙，20岁)

●这样可以节省很多地方，但是这样一来就不太引人注意。(孙任杰，15岁)

●非常好，整齐，但缺少编辑们幽默话语。(庞亦龙，16岁)

●和以前没什么两样，没怎么变，就是字体变宽，分类更醒目些。(戴旗，24岁)

●以前的比较有意思，现在的看着正规，比较整洁。(刘迪，15岁)

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对神游公司参展ChinaJoy活动的看法。

2、你对SONY解决“□”键事件的看法。

3、你对岩田聪发表对游戏创意的见解的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

动作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

影像光碟内容



本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起60天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》60天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



神游触摸CGT iDS始出来！

□文/nakazawa　责编/雪人

CGT，中国电视游戏竞技大赛，其作为ChinaJoy这个国内最具影响力的数码互动娱乐展会活动的配套赛事首次于2004年10月的第二次展会活动上推出，在当时收到了极大的成功，而该赛事活动的目的也在于推动国内电视游戏市场的发展。以当前的ChinaJoy作为目前国内游戏类产品市场推广的最佳平台，其也越来越受到业内厂商和社会各界更多的关注，合理利用上展会期间的高人气资源来发展和推动国内较为空白的电视游戏竞技，不仅是组委会的初衷所在，而且对于广大玩家们来说这也是人心所向的一个举措。

比较遗憾的是在首届CGT中我们没有看到掌机平台的游戏竞技项目，其实以掌机游戏的独特性来说，联机对战更能体现出玩家的游戏水准和对于该游戏的核心度，并且以目前国内电视游戏界的情况来说，以GBA为主的掌机普及率要比家用机高得多，拥有庞大的玩家基础和高水平玩家，倘若真有该平台的竞技这也就能保证其精彩和激烈程度。不过有了第一次举办的经验后，CGT的模式也在逐步趋于成熟，随着掌机玩家群的逐渐增大，再加上具备更宽年龄层跨度的新世代掌机发售后，将掌机平台作为竞技项目纳入竞技赛事活动那也将是水到渠成的事，因此，也就有了接下来大势所趋的神游联袂CGT。

出展ChinaJoy,IDS始现CGT

神游作为本届ChinaJoy展CGT活动的"唯一官方合作伙伴"将提供和组织三个游戏平台的竞技赛事供玩家参与，并将电视游戏竞技的领域正式扩大到掌机范围，这其中甚至也包括新世代掌机DS的游戏竞技项目，目前确认在掌机方面的竞技单项将是2个GBA和2个DS游戏。神游公司不仅将承担各地选手最后远赴上海ChinaJoy展会现场参加决赛的差旅费用，而且包括其奖金、奖品以及相关设备和组织赛事工作的所需的费用仍然也都是由他们投入巨资来打造这次的CGT盛会，另外考虑到掌机设备在对战比赛时的特殊性，特别又对于新贵DS来说，出于对比赛时演示质量的保证，届时神游公司还将特意从日本空运来去年任天堂曾在"Touch！DS"五地巡展时所用到的双屏设备。

然则，可以肯定的是这次CGT大家所普遍关注的焦点并不在于游戏竞技活动的本身，而是千呼万唤始出来的"神游DS"（IDS），之前各界所广泛猜测的有关神游DS的详细情况将在该活动期间作正式的官方公布，而本届赛事的DS竞技部分其实也就相当于神游新游戏的发布会，已经确定在决赛阶段的比赛中将使用IDS作为竞技机体，而参赛选手们也将有幸成为国内首批"Touch！DS"的试玩者提前来感受和体验IDS，同时IDS主机也将作为赛事奖品的一部分发放给优胜选手们。另外据相关人士的透露，因为这本身就是新游戏的发布会，所以在决赛阶段使用到DS游戏软件也将是官方中文版的，那么我们也就不难推测接下来即将公布的DS游戏项目也很可能正是IDS发售时的首发行货软件。倘若真是如此的话，那么这行货的游戏软件具体是什么估计大家基本上也都能够猜到了，相信《超级马力欧64 DS》是跑不掉的了，在IDS主机确定将要发售的情况下，对于其相关软件和后续软件跟进的策略的则是各界人士最为关心的话题了。



↑神游公司此前为宣传自己的产品以经进行过不少活动，不知此次活动的结果将会如何。

张旭峰	游戏终究只是游戏，只是我们生活的一部分，无论水平高低，只要玩的高兴，玩的舒心就行了。
读者资料	14岁，男，200336，上海市哈密路398弄27号402室，兴趣：听MP3、打篮球

IDS走多远？还得看软件！

随着NDS在海外的热卖以及其独特游戏性所带来的各种创新游戏方式，一些中高收入水平的国内玩家们也通过各种渠道购买到了美、日等版本的主机，但高昂的海外软件价格以及游戏语言等因素对于大多数的国人来说也是阻碍其入手DS的现实性问题，于是呼唤行货DS的声音也越来越大，作为日本任天堂在国内控股的苏州神游科技也理所当然的成为玩家们对于行货神游DS的期望所在，在IDS消息流出之前也有不少国人自发组织的呼吁签名活动，玩家们对于IDS的期待，也正从侧面反映出国内DS的市场前景。尽管DS不会在短时间内取代GBA的核心地位，而且还有PSP那么一个虎视眈眈的对手，但至少其作为主流主机存在于未来几年的掌机市场这一点是毋庸置疑的。不过单就DS作为高端携带主机其本身的特殊性，其所面向的年龄层虽然比GBA要广得多，但核心部分玩家的年龄段却是高于GBA的，再就目前美、日版主机的价格来说，对于部分学生玩家们来说显然是个棘手的问题，IDS要面对的同样也是这样的一个问题，不仅如此，后续跟进软件的价格也将是影响市场销售的重要因素之一，但就目前基本国情的现状来分析的话，在近两年内IDS应该还是一些生活水平相对较高地区或者是有一定经济能力消费群体的贵族娱乐，就算是采用照顾国情的相关特殊措施，但在硬件成本降低空间都不算太大的情况下，如何灵活掌握和变通软件策略就显得尤为重要了，这也才是能否吸引玩家舍得在主机上进行投资消费的关键。

其实以目前国民生活水平的逐渐提高的良好势头，单单以DS主机的价位并不会为难大多数玩家们的腰包，但大家最为关心的游戏软件后续投资却着着实实成为市场拓展时的决定性因素，就目前以美日水货为主导的国内DS市场来说，让多数玩家们望而生畏的也正是那居高不下的海外正版软件价格。软件价格影响主机销售，这在中国电子游戏市场已是再普通不过惯性消费定律了，有消息称神游行货DS软件的价格将充分考虑到中国国情做低于美日版软件的适当定位，在不考虑盗版软件的情况下，这一点令人值得期待的，而至于传闻中借鉴神游机那样的软件烧录下载模式，尽管是不错，但还有待于官方的进一步证实。

不过相比于价格，影响主机市场的关键还得看对应软件的本身素质，这也是携带的成功中被广泛认同的软件决定论中决定性的因素。主机软件素质包括两点，即软件的数量与质量，并且两者是相辅相成的，IDS需要充足数量的软件阵容来保证延续性，同样也需要质量上乘的优秀软件来确定其核心性，显然这些汉化的行货软件哪怕是没有先前所提到的价格优势，在语言亲和力的影响下也会驱使玩家们优先对其选择，倘若还有一些重量级大作的行货版来护航的话，前景则更为乐观，相反地，要是软件跟进速度差强人意、大作支援不够的话，这就会迫使玩家们失去耐性转而去选择水货来源的美、日版软件，从而造成行货IDS与水货NDS兄弟相争的局面。



↑这些多彩的DS似乎离我们越来越近了。

因此以玩家们普遍的观点来讲，都希望看到IDS能以较为合适的速度来实施自己的软件方针，这对于整个IDS的市场发展肯定都会是积极的。倘若仍是开展以当初小神游GBA那样的软件策略的话，很可能最后会是搬起石头砸掉自己的脚。

诚然，小神游GBA的软件情况也是迫于盗版猖獗以及Rom破解的现状所影响，但从另一个侧面上来讲民间汉化小组无偿的劳动却是既便宜了盗版商也间接地帮上了行货GBA的主机销售，不过在面对近期内可能无盗版和一定时期内暂无民间汉化NDS游戏的相对“和平期”，行货软件的适时跟进并保持着相对连续的推出速度那将是绝对具有正面作用的。另外考虑到按照神游的一般惯例以及涉及到的相关版权问题，行货IDS软件现阶段恐怕还是得以任天堂本社的软件为主，好在老任本身制作的游戏素质普遍都相当的高，既然软件质量上没有可担忧的，那么IDS的市场发展关键还是得归终于神游的软件决策了。

不过还有一点值得重视的是若只是依靠中文版的任氏软件显然是无法满足玩家们的胃口，尽管老任也是优秀的软件商，连她自己也不敢说只靠自己的软件就能满足市场需求，所以希望IDS能在任天堂本社以外的优秀软件上也能克服困难花上功夫推出行货，那必将为市场的稳固和进一步拓展打下坚实的基础，Sony在PS2的行货上能做到，IDS也就更有理由去做得更好。

IDS在市场上能够走多远，最后还得看软件！

吴卓一	世界上最不可缺少的东西就是掌机和MM，有了前者可以追后者，但有了后者就别再想拥有前者了。
读者资料	19岁，男，313000，浙江湖州潜庄公寓37幢301室，兴趣：玩掌机

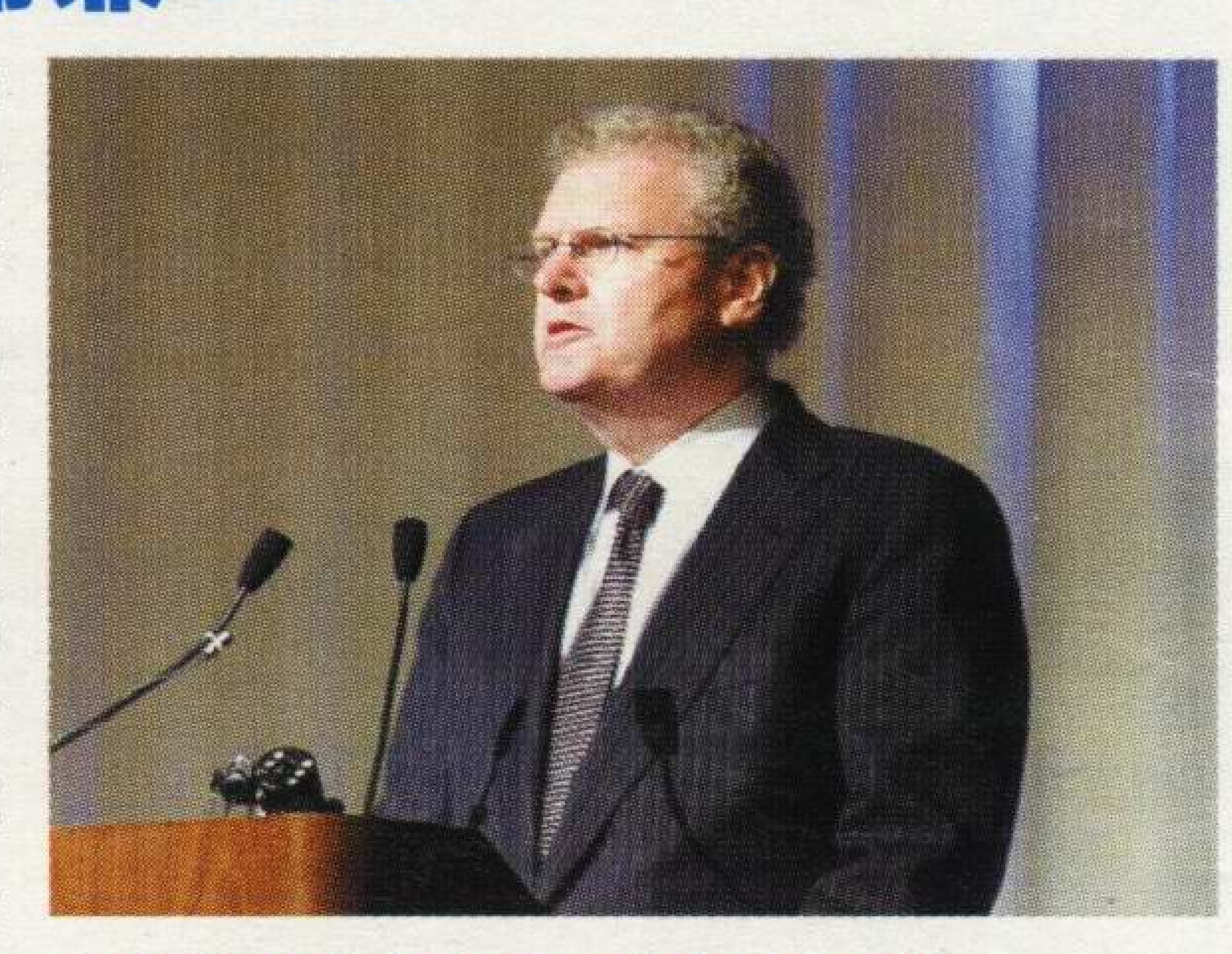
最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

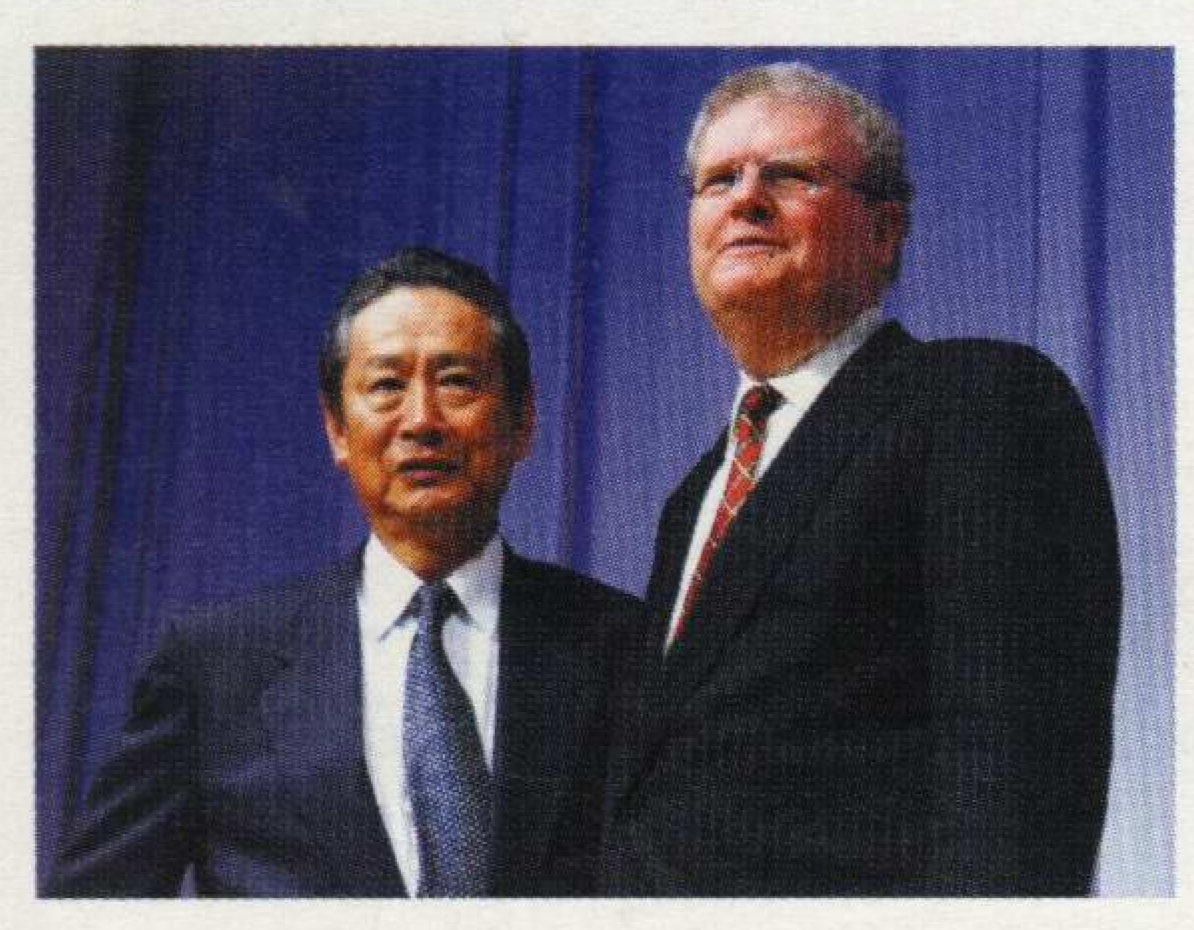
特报 SCOOP

SONY高层人事变动 斯丁格出任董事会主席兼CEO

SONY董事会3月7日上午召开紧急会议，正式批准总裁兼CEO出井伸之的离职申请，并任命霍华德·斯丁格(Howard Stringer)爵士接替出井伸之。此次高层换血是SONY59年历史上最大规模的人事调整，此举显示出SONY对核心的消费电子业务进行重大调整的迫切要求。斯丁格是为数不多的执掌日本公司帅印的外国人之一。除出井伸之外，安藤国威社长及久多良木健副社长也都退出了董事会，新社长将由中钵良治副社长继任。据称，出井伸之与安藤国威将就任SONY社内最高顾问，本来作为下任社长呼声很高的久多良木在退出董事会后，将作为SONY电子娱乐团队的一员，专心从事游戏方面的事业。此举是否预示了SONY经营策略的调整，以及会对今后产生怎样的影响，目前尚无从得知。



↑SONY新任总裁及CEO霍华德·斯丁格。



↑前任总裁兼CEO出井伸之与继任者斯丁格。

今年63岁的斯丁格生于英国威尔士，曾在美国三大传媒之一的哥伦比亚广播公司(CBS)从事了30年的新闻报道工作。1974年到1976年在CBS担任专栏作家、主管和制片人期间曾9次获得个人艾美奖。1976年到1981年在CBS Reports纪录片部门担任制片主任。在他的领导下，该部门获得了电视新闻行业几乎所有的荣誉，其中包括31项艾美奖、4项美国广播电视成就奖(Peabody Award)、3项阿弗莱德·I. 杜邦–哥伦比亚大学奖(Alfred I. duPont–Columbia University Awards)以及3项海外新闻协会奖(Overseas Press Club Awards)。1981年到1984年在CBS晚间新闻部门担任制片主任。1988年，他被提升为CBS总裁，并在此职位上工作了7年。在此期间，他曾成功劝说大卫·莱特曼(David Letterman)带着自己的谈话节目由NBC转投CBS。1995年，斯丁格离开CBS，在一家媒体和科技公司担任董事会主席和CEO，这家公司是由Bell Atlantic、NYNEX以及Pacific Telesis等三家美国最大的电话公司联合创建的。斯丁格于1997年5月加入SONY，目前担任SONY美国公司CEO一职。截至2004年3月的这一财年里，SONY美国公司的年度销售额达到了720亿美元。1999年12月，斯丁格受封为爵士。他就任之后，SONY将拥有一位对媒体、大众文化和科技都深有研究的CEO。



↑左起：安藤国威、出井伸之、中钵良治、霍华德·斯丁格、井原胜美。

马翔	期盼神游DS的到来，希望在中国NDS普及的那一天早日到来！
读者资料	20岁，男，150016，黑龙江省哈尔滨市道里区安国街103号四安小区3单元201，兴趣：看PG、玩掌机

在之后的记者会中，对于“即不会说日本话，也没有工程学的经验，也不是被SONY文化培养出来的，也不住在东京，如何能当好SONY的首脑”这样严苛的质问，斯丁格答道：“现在是无论何处都联系在一起的时代，即使想逃避也逃不掉。而且与中钵社长等东京方面建立良好的关系，也会成为两者的长处。至于日语问题，SONY的每一个员工都能说一口流利的英语所以没问题。”出井前总裁还补充说：“SONY的业务在日本国内只占29%，可以说是一个无处不在的跨国大企业，因此没有人说过CEO必须是日本人才行。斯丁格虽然是生于威尔士的美国人，但作为SONY的CEO也并没有什么可大惊小怪的。”



任天堂打出新牌 岩田聪公布NDS网络化



3月10日，任天堂总裁岩田聪在美国旧金山游戏开发论坛(GDC)上发表了重要讲话。

在谈到关于NDS网络化的问题时，他说到：任天堂将通过NDS的无线网络技术使全球的玩家聚集在游戏中。今年下半年，NDS的玩家将可以通过全球无线网络系统连接到网络，而任天堂正在开发的《动物之森DS》已经具备了此机能。

在这次会议中，岩田聪亲自与其他七位玩家一起通过无线网络游戏《马里奥赛车DS》展示了目前NDS对无线网络的支持。而在今年5月的E3大展上，将会有更多内容披露。



针对□键有问题的PSP SCE将提供免费维修服务

日本SCE正式承认2004年12月12日于日本地区上市的部分PSP主机，会出现□键按下后无法正常弹起的故障。SCE承诺将于保固期内以免费维修的方式来加以处理。

自PSP发售以来，许多玩家都曾反映□键手感与其他钮不同。后经拆解检验证实，□键由于靠液晶屏过近，故设计上与其他三键不同，导致触感的差异。但SCE社长久多良木健表示这是为了PSP整体的考量，并非设计上的瑕疵。

SCE本次表示，当初有部分主机的外壳在制造过程中未将按钮孔穴附近残存的塑胶碎片清除干净，导致□钮按下后卡住无法正常弹起。根据SCE方面的说法，2005年以后出货的主机已经排除了此问题，而之前出货的51万台PSP中，约有0.6%存在有此问题，SCE将透过保固维修管道以免费维修的方式处理。本次SCE正式公布了□键故障确实的解决方案，但对于□键触感的问题并没有做出任何新的表示。

IGN发表测试报告，PSP游戏将不分区域限制

SCE相关高层曾于各种场合多次表示“PSP的游戏将基于携带性的考虑，采取与以往掌上型主机相同的不分区方式”。这表示PSP游戏将不会受发行区域限制，而可以在任何地区版本的PSP主机上游玩。但由于SCE始终未对此消息作官方性质的解释，且日本地区发行的PSP游戏包装上有类似DVD分区的标记，造成了许多玩家的疑惑。近日，美国著名游戏网站IGN发表了一篇测试报告：他们将EA所提供的北美版《极品飞车·地下狂飙～竞争者（Need for Speed Underground Rivals）》在于日本秋叶原所购得的日版PSP主机上测试，可以顺利执行。

至于以UMD为载体的影音出版物方面，SCE方面先前已表示将会采取与DVD类似的分区设定，各不同分区所发行的UMD影音产品将无法适用于其他分区发行的主机，但由于目前尚未推出任何UMD影音出版物，故其分区的设定与作用的方式目前还不清楚，仍有待SCE官方公布或经由首批北美PSP上市时所附赠的UMD电影来实际验证。

高强	我是一名高三的学生，还有92天就要高考了。虽然已经没有时间玩掌机了，但是我仍会一如既往地支持《PG》！
读者资料	19岁，男，117000，辽宁省本溪市本钢工学院附属高中高三(1)班，兴趣：PG、摄影



岩田聪发表对游戏创意的见解 任天堂将开发更多新概念游戏



任天堂社长岩田聪近日在《MOTHER》的创作人系井重里的个人站点上发表了对于NDS游戏创意的见解。“当人们对自己说，‘我不再像过去那样爱玩游戏’的时候，我总是在想该如何提高玩家的数量，这也是我们开发NDS的原因。为了让那些非玩家也玩游戏，我们要做与他们相关的游戏。如果我们总是在做现有的游戏类型，例如ACT、RAC、RPG、SPG、AVG、SLG和PUZ，那些人根本不会理睬的，因为他们已经觉得这些游戏与他们无关。”“因为这个原因，我们需要构思一些新的创意，扩展电子游戏的定义。我们将于4月发售的《任天狗》就是这样一款将会延伸游戏定义的作品，它与传统的育狗模拟游戏完全不同，将会让所有爱狗人士都其乐无穷。在《任天狗》发售之后，我们计划推出更多游戏扩展游戏的定义。我们对于NDS的创意包括一款利用电子词典功能的游戏，一款提高脑力活动的游戏，以及一款通过声音和触摸光线来玩的游戏。”

岩田聪还提及了NDS的音乐游戏《大合奏！乐团兄弟》，实际上这款游戏早在三年多以前就在策划中，当时是准备在GBA上推出的，内部开发代号为“Game Boy Music”。后来因为要与其他玩家实现游戏内的音乐会需要很多张卡带，因而最终被放弃了。随着NDS的出现，岩田聪认为这款游戏非常适合NDS，于是重新启动了开发项目。岩田聪认为这款游戏也像《任天狗》一样扩展了游戏的定义，因为NDS在玩家的手上变成了一款乐器。

“我们希望这些游戏会让更多的人喜欢NDS，无论年龄、性别以及他们是否曾经玩过游戏。”岩田聪这样说。

事件 EVENT

SONY将扩展PSP各种连线功能

索尼影视数字娱乐有限公司（Sony Pictures Digital Entertainment）副总裁雅尔·兰多(Yair Landau)在3月7日举办的“iHollywood论坛数字客厅(Digital Living Room)”演讲时公开表示，SONY将提供PSP连接“Connect”线上音乐下载服务的功能。

“Connect”是由SONY所经营的线上音乐下载服务，提供超过50万首的音乐可供付费下载，每首收费0.99美元，使用者可将音乐下载到SONY的携带式数码音乐播放产品，如Net MD随身听等。

即将于本月底在北美地区发行的PSP，除游戏功能外还具备影音播放以及无线网路功能，被雅尔·兰多比喻为娱乐产业首见，如同瑞士军刀般用途广泛的产品。SONY计划于1年内推出能让PSP连上Connect进行资料下载服务的软件，同时还有计划让PSP能与PC或Mac连线。由于目前的好莱坞影业已逐渐能接受一般消费者将各种数码影音内容于各装置之间转移传输的想法，预期1年内在相关软件的推出之后，PSP将可以透过UMD、记忆棒或者是PC连线传输的方式，轻松的取得各种影片来欣赏。雅尔·兰多还表示：由SONY研发，广泛被旗下各式数码装置（包括 PSP）所采用的记忆棒价格过高，他希望往后能以更具竞争力的价格来贩售。

由雅尔·兰多的发言，可以预期PSP未来将会具备包括购买UMD出版物、无线网络下载，或者是与个人电脑连线传输等多样化的影音内容获取渠道。而由于PSP具备由记忆棒中直接启动游戏的功能，今后也有可能会出现游戏的下载服务。

软件 SOFTWARE

数字音乐软件BeatJam将对应PSP

3月23日起，Justsystem将开始向PC用数字音乐软件“BeatJam”的用户无偿提供新插件的下载。此插件将支持BeatJam对应PSP，可以将PC中的音乐文件通过USB传输入记忆棒中，并通过PSP来播放。用户可以从BeatJam对应的音乐发布网站“Mora”购入歌曲传送到PSP，也可以将CD中的音乐直接传输进PSP。BeatJam是Justsystem99年11月发表的PC用数字音乐管理软件。能够将音乐CD中的音轨拷取到硬盘并播放，还可以制作播放列表或向对应的播放器传输音乐。

李文伟	不要让贪玩耽误你的学习，要知道目前学习最重要，但有时也要适当地放松一下。
读者资料	14岁，男，450004，河南省郑州市管城回族区紫荆山路139号12楼4号，兴趣：踢足球、玩游戏

事件 EVENT

欧洲地区NDS首卖出货量达65万台

任天堂于3月11日于欧洲地区推出的NDS出货量为65万台，同时还有超过250万套游戏同期上市。在3月11日当天，全欧洲有三万多家商店贩售NDS主机及其游戏。而且，为了欧版NDS能够顺利上市，任天堂还特别设置了一条日产量可以达到14万4千套的全新游戏生产线。

硬件 HARDWARE

Logic 3将会推出PSP专用键盘

一家名叫Logic 3的海外厂商近日公布消息，将会推出PSP文字处理专用的键盘。只要将其连接到PSP底部，就可以令PSP变成有文字处理能力的手提平台。虽然SONY早在2004年东京游戏展时就已经表示PSP将会加入浏览网页、电子邮件及文本处理的功能，不过到目前为止尚未公布过任何相关软件。相信当这款键盘推出之时，市场上会出现类似的系统。

事件 EVENT

“PLAYAN”出现问题，立体声左右颠倒

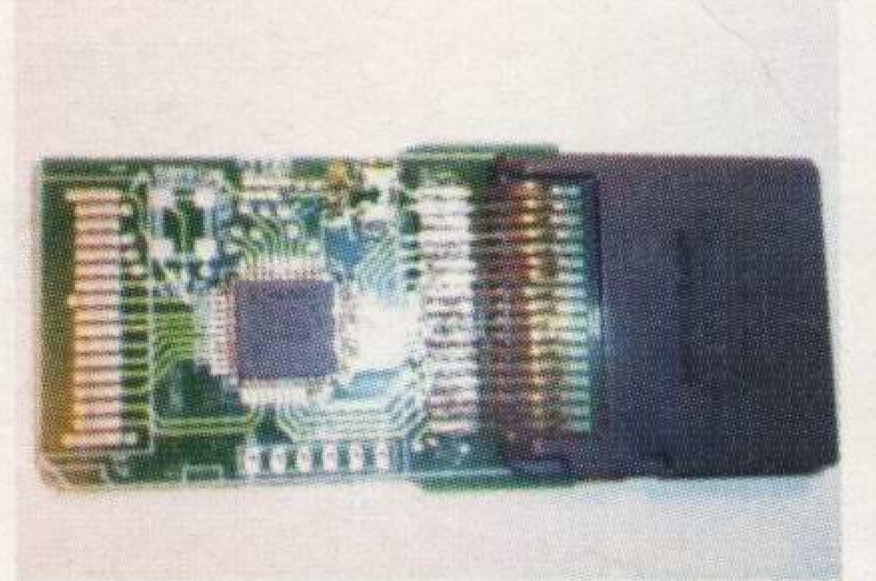
GBA/NDS用的多媒体播放周边“PLAYAN”出现了出现了从耳机端子输出的时候立体声会左右颠倒的问题。 由于“PLAYAN”是在线专卖的商品，将通过电子邮件向对于已经购入的人寄送商品交换说明。由于修正这个问题，所以21日以后订购的人将在3月5日左右得到商品。

硬件 HARDWARE

NDS卡带遭破解，直读卡“PassMe”公布

国外硬件破解小组“Darkain”日前公布了其破解任天堂NDS主机的项目进度。由于NDS主机采用了加密处理，目前还不能直接把游戏刻录到GBA烧录卡上运行。而Darkain破解小组发布了一款名为“PassMe”的破解卡，只要将该卡插在NDS卡带插槽上就会自动修改游戏加密程序，使NDS能读取GBA烧录卡上的NDS游戏。可以说，PassMe的主要功能就相当于家用机上安装的直读IC。







←只要将「PassMe」插在NDS的卡带插槽上，就会自动破解游戏加密程序。

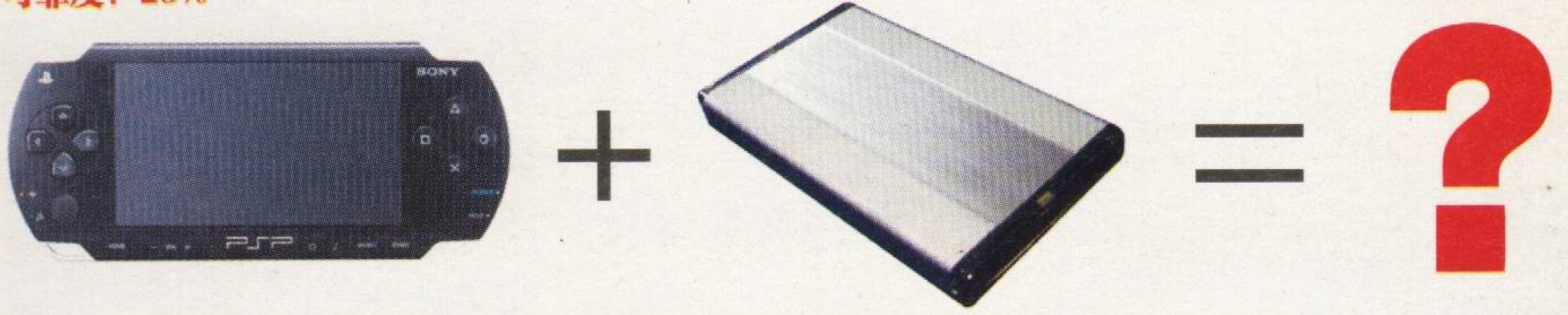
八卦 RUMOR

海量!!SONY将推出内置50G硬盘的新型PSP!?

PSP除了游戏外，还有影音播放等多种功能，与其说是一部游戏机，不如说是一部多功能便携数字媒体播放器(Portable Media Player. PMP)。但由于只能使用价格不菲的专用游戏棒作为存储媒介，某种程度上限制了PSP的发展。

目前有出处不明的消息表示，SONY有计划开发新型PSP主机，而其最大卖点就是内置了50G(!)硬盘。如果这条消息属实的话，PSP将能够储存更多的文件，甚至可以直接从网上下载游戏试玩。


可靠度：25%



陈捷	我玩晓月的BOSS战2分04秒。86秒的大哥你们好BT哦！
读者资料	20岁，男，200433，上海市杨浦区国定路277弄77号103室，兴趣：电玩、网游

最热门最受注目的新闻焦点！ 中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

特报 SCOOP

神游公司决定参展第三届ChinaJoy 各种活动陆续展开

近期神游公司与“ChinaJoy”配套赛事CGT（电视游戏竞技）组委会进行一系列的接触、洽谈，确定了其唯一官方合作伙伴的身份。神游公司将参展于2005年7月在上海举办的第三届ChinaJoy，为此神游公司还赞助了ChinaJoy的配套赛事CGT。在本届CGT上，神游公司在三个平台都会提供竞技项目，其中当然还包括DS。而且为了保证展出的质量，神游公司还特意从日本空运了曾用于日本DS巡展时所使用的双屏设备。基本上，这次的赛事就相当于新游戏的发布会了。神游公司会在不久后敲定这次游戏比赛的项目，现在可以得知游戏暂定为2个GBA游戏与2个DS游戏。而整个活动将于3月中下旬开始宣传预热，而在4月接受各地玩家报名，5月份神游公司会在全国四个城市（上海、成都、广州、北京）组织试练比赛，而在6月将在四地展开火热的初赛，7月集中到CHINA JOY现场进行决赛。

对于这次活动的推广，神游公司可谓不遗余力，他们将为赛会提供的奖品包括有奖金、小神游SP以及IDS（神游DS），而对于进入决赛的玩家，神游公司还将包办他们前往上海的旅费。



PSP将于3月中旬在台湾进行发表今春正式发售

SCEH在近日召开的台北电玩展上展出了SONY最新的携带主机PSP，并发表了PSP在台湾今后的展开。

PSP将于今年3月中旬在台湾正式进行发表，并将于今春在台湾正式发售。亚洲地区最初将出货10万台，他们目标是PSP销量在年内达到60万台。另外，在台湾地区还有3年内销售100万台的计划。

软件 SOFTWARE

马里奥对大金刚汉化版放出

CGP汉化组论坛消息：flyeyes发布了他自己第一个汉化作品《马里奥VS大金刚》，因为此游戏是一款动作游戏，文本的文字量不大，汉化工作进行的比较顺利。鉴于国内玩家拥有“e+读卡器”的不多，所以游戏中关于“e+读卡器”部分的文本没有被flyeyes所汉化，而游戏图片方面的汉化，很多压缩型的256色图片也没找到，所以也没有汉化，具体情况看汉化者flyeyes的原话吧：





flyeyes：

终于完成了自己的第一个汉化作品，汉化的是马里奥对大金刚的日版。游戏的文本和图片都不多，汉化较容易，但完成后还是很开心。没能完全汉化：文本方面，没有汉化“e+读卡器”的部分，估计也没几个人有；图片方面，很多256色图片是压缩的，没能找到，16色图片应该全都汉化了。

曹逸文	大家多加爱护NDS啊！稍不注意就掉漆，郁闷！希望尽快出新颜色的NDS！
读者资料	17岁，男，100073，北京丰台太平桥西里甲4号楼1204号，兴趣：画画，玩掌机，看《PG》

软件 SOFTWARE 耽美梦想汉化测试版发布

作为女主人公的玩家，来到一所贵族学校开始为期两年的学习及恋爱生活（其实学习也是为了美满的爱情啊……）。在这个学校里，有各种类型的帅哥，还有性格各异的贵族少女。在两年的学习中，你能否实现自己的愿望，能否走进各大帅哥的内心？请努力完成自己的耽美梦想吧！这就是很多女性玩家所熟悉的GBA游戏"耽美梦想"，近期CGP汉化组的落羽清音放出了耽美梦想的汉化测试版，下面是汉化负责人落羽清音的原话：

落羽清音：

在此偶就把第一个作品——耽美梦想汉化版奉上了。偶经过半年的努力，实际上总共才用了15天左右吧……把它翻译完毕。

在此大感谢SODY样！如果不是他的支持和破解，我是不可能完成这个游戏的。还有就是自由MM和花园的各位大人们的理解和支持，都是我最大的动力和幸福。这个游戏已经很有历史了吧，与它相关的动画和PS2版都出现了。但我还是努力想把它完成，不为别的，只是因为GBA汉化方面女性向游戏太少了。也许是奢望也不一定，希望汉化界能多重视一下女同胞。也许习惯PC和PS2的大人们会觉得游戏不够精美，但这也是我能做的最大的地步了。而且，这个游戏，也算是我的执念之作。





PS：此为女性向游戏，各位男同胞们可以推荐给自己的GF，自己玩的话，可要多考虑哦。

这个游戏剧情全部翻译，图片还没翻译。因为尚为测试版，难免有BUG，希望大家帮忙测试，谢谢。

软件 SOFTWARE 逆转裁判3中文1.02版推出

在CGP汉化组发布逆转裁判3后，不少玩家对此游戏进行了测试，发现其中有不少错字，于是汉化人员针对这个问题再次推出了《逆转裁判3》中文1.02版，也就是所谓的"最终测试版"，来看看汉化人员的原话：

sody：1.02版（最终测试版），总算把N多的让人头痛的错字改过来，这个版本应该很少错误了，这里要特别感谢会员polika的错别字BUG汇报，以及罗纳尔南的测试，大家辛苦了。

修正列表：

大量错别字修正



软件 SOFTWARE 洛克人Zero3最终汉化版发布

来自任天堂世界零组论坛的消息，GBA上动作游戏洛克人Zero3终于发布了最终汉化版。在去年11月发布BETA版后经过仔细测试后，终于推出了这个最终汉化版，而且和BETA版一样有简体中文和繁体中文2个版本。可能一些人对于零组不太熟悉，他们以前还汉化过洛克人Zero的1代，此次的更新内容我们来看下汉化破解人员CIH的原话：

CIH：汉化更新
☆ 解决雪原对话问题
☆ 解决对话文字闪动问题
☆ 文本全面润色
☆ 小游戏菜单汉化
☆ 以及其他N多毛病……
简体ROM CRC：C69E3627
繁体ROM CRC：046DBF34

破解：CIH
文本导出：疯神
翻译：小雨，山内，aryeah，双截棍，风江月景，gameboy
文本整理：风江月景
文本导入：风江月景
测试：碎羽（NW），ARM.Z（NW）



↑洛克人Zero3最终汉化版发布。

张斌	自从玩上SP，我就立志在济南开一家全国有名的游戏店，坚决支持正版。
读者资料	18岁，男，250002，山东济南茂山北二区8号楼三单元401室

仙人指路

掌机市场再度升温，行货和翻新SP价格均有上涨。另外，神游方面的消息也逐渐明朗，行货DS名称确定，主机发售指日可待。 文/严俊 责编/天意



在经过年后短暂的退潮期后，近段时间的掌机市场又呈现出大热趋势，其实只要稍微分析一下就不难看出其中的端倪。春节期间在假日经济的带动下市场达到年中最热，学生玩家手持压岁钱来购物，一周后进入低潮期正是因为该消费的都消费了，生意较之前清淡许多。而近期行情却又再次回升，最大的因素就是各地高校开学，某些地区甚至可以说比春节期间还要火爆，一些身处游戏市场不发达或是空白地区的玩家在春节期间并没有机会出手，只有等重返学校后才能在附近的游戏市场购买新主机，换句话说现在才是全国这部分玩家开始过春节的时候，而对商家来说则又迎来了新一轮的商机。

近期除了市场回热之外还有一个现象产生，那就是翻新机一夜之间身价突然飚升，翻新SP甚至一度涨到了不可思议的580元，至此翻新机和行货新机之间的差价缩减到100元之内，这还是在大家都明知道市场上不是小神游就是翻新机的情况下，而造成这种现状的因素有几点。自从去年行货SP面市以来，翻新机就逐渐成为了商家手中的烫手山芋，随着时间的推移，翻新机后来到了无人问津的地步，以至于有的商家最后宁愿割肉转手也不愿意坐等金子化成水。而春节期间无疑是翻新机出手的最佳时机，商家们迫不及待的抛售手头积压的翻新机，也达到了顺利脱身的目的。不过市场经济的特点就是物以稀为贵，当翻新机在市场上越来越少的时候，商家突然发现机器不够卖了，玩家有钱买不到机器的情况也时有发生，所以大家又都争相高价收购二手机以填补销售空缺，以至于收购价一升再升最后达到了580元，如果这时候谁手头有一批二手机的话就发达了，说白了这和炒股票没有什么两样，就看谁对市场的判断和预测更准确。



受此影响甚至连行货SP的官方批价都上涨了5-10元，这令地方经销商叫苦不迭，谁都没想到本该降价的时候连行货都开始涨价了，虽然只是很小的幅度，但这正是大家年后库存一空准备大量入货的时候，一台机5元，十台就50元，怎不叫人郁闷。说实在话这次的涨价多少有点打击了个别经销商的信心，按照商人的话来说这叫落井下石，所以这次叫嚷着要重做水货的声音也有传出。虽然这并不影响行货在国内的普及，但希望神游能多少关注一下商家的心声，要知道对于商人来说利润永远是第一位的。



次世代掌机方面，行货DS将在本月发售的声音已经越来越大，截止到9号官方网站暂时还没有任何正式的相关信息放出，不过通过多方认证神游已经几乎确定了在未来的两个月内发售行货DS，名称方面不再是冠以小神游的名号，而是采用ids的叫法，很显然ique的i字取代了n，也算合情合理吧。不过玩家最关心的价格依然没有明确的定论，按照以往的惯例行货机应该不会高出水货多少，而且又是简体中文系统，行货今后统一国内市场也是大势所趋。软件价格应该很符合国情，关键是汉化游戏能有多少款了，如果还是像GBA那样恐怕难以让玩家满意，个人认为这方面应列为神游05年度的工作重点之一。

水货DS在上期价格下调之后又有中幅降价，这方面一直都是按预期的走势发展，如果用汇率换算今后只有不到五十元的降价空间，至此DS的价格已经趋于稳定，玩家可以安心购买。PSP方面近期还是没有什么大动作，虽然降价金额较DS还要大但对于现在PSP的价位来说幅度却依然是很小的，有意购买的玩家不妨再等一等，如果是刚刚高价入手就大幅降价任谁都会不舒服吧。另外，近期二手次世代掌机的交易在国内也越来越火爆了，如果不介意坏点的话收一套"问题"DS或PSP也不失为一种选择，而且现在市场上的二手机成色一般都非常好，如果价钱合适的话玩还是很划算的。

参考价	
DS+卡:1500元	中国龙SP:800元
PSP普通版:2000元	小神游GBA:530元
PSP豪华版:2350元	翻新SP:580元
小神游SP:670元	翻新GBA:380元

招茂欣	如果PSP和NDS、SP都能统一，用一种一样的游戏卡，那就不用因为买PSP还是买NDS这个问题头痛。
读者资料	15岁，男，519000，珠海前山隆泉新村4栋2单元202房，兴趣：玩游戏

PSP原装周边价格昂贵，组装周边质量存在隐患。XGFLASH推出了新的烧录卡XG2TURBO 2005以及XG2 PRO，已经上市。 文/窗外不归的云 责编/天意



香港PSP有价无货 玩家欲求无觅处

港版PSP出了这个消息大家应该听说了吧，有消息称港版PSP的价格很低，豪华版2480元还送任意一款游戏，这个价格确实让人心动，毕竟现在国内豪华版2400多元的价格并不是每个都能够接受，尤其是对于收入不多的普通玩家，主机加上游戏的价格都快赶上一两个月工资了，所以听到了有便宜的东西都很感兴趣。我的一个朋友，也听此消息，于是便找了个时间去香港买PSP，结果到香港一问，竟然找不到PSP的现货，只好到好几家都预订上，等了几天也没等到，有些令人失望，若不是有其它正事要办，那这一趟就亏大了。在此告诫那些想去香港买便宜货的读者，除非有确切的消息，否则不要轻易往香港跑，如果有熟人去香港倒是可以托人带。

PSP烧机现象已出现 组装周边购买请谨慎

对于国内的玩家来说，要想使用原装的配件真的很难，一方面国内的货源少，想买也买不到，另一方面，国内玩家的消费水平有限，原装配件大多很贵，玩家没有能力购买。但是无论怎么说，原装配件都是我们的首选，因为它是经过官方认证的，无论兼容性还是稳定性都最佳，也就是说除了价格，它什么都好。国内的一些配件虽然价格便宜，但是往往存在质量隐患，最近云云一个朋友就吃了个大亏。因为PSP的电池不太耐用他去游戏店购买了一个国产的PSP组装电池盒，该电池盒使用四节充电电池供电，电池盒提供了一个接头连接到PSP的插口处，从外面看上去倒还是挺不错，然而使用不久某天晚上在充电之后就发现PSP开机不能。第二天一早拿到游戏店让师傅一检查，原来PSP内部的电路被烧了，为了省几个钱，这下亏大了。从安全起见，云云推荐大家购买原装的PSP电池，至于目前市面上新出现的USB充电线我们也不推荐，因为PC的电流有时候会极不稳定，也存在烧机的可能性，所以大家还是老老实实地用原装电池以及原装充电器吧。

除了PSP，NDS的组装周边也挺不少，其中就有充电器以及组装电池，然而NDS的主机却出奇的结实，云云之前一直都是用组装电池玩，竟然从来没出过问题，真不知道是云云运气好还是其他原因，不过读者朋友可别乱试，以前云云在测试某个组装GBA充电器时可是差点出了问题，充电器当场被烧，机器没有任何问题，不然就欲哭无泪了。

XG2TURBO 2005以及XG2 PRO上市



目前有消息称国外NDS破解已经达到了一个全新的高度，看来这烧录卡或者D卡的出现是早晚的了。最近两个月GBA烧卡器市场基本上没有什么新品上市，各大厂家都将精力放到NDS烧录卡开发上了，GBA烧录卡这一块自然要受冷落。不过XGFLASH推出的新款烧录卡XG2TURBO 2005以及XG2 PRO倒是一个亮点。

XG2TURBO 2005和XG2 PRO都配备新版的烧卡器，该烧卡器外形小巧，和一张GBA卡带差不多大小，比以前流行的EZ FLASH烧卡器还小。上一代XG2TURBO采用是将GBA当烧卡器的做法，但是随着NDS的发布，该方法遭到淘汰，回归到原点仍然采用外置式的烧卡器。

XG2TURBO支持许多种格式如电子书、网页、图片、红白机、PC-E、世嘉、GB 等多种格式文件直接烧录，同时还支持游戏时钟、全硬件存档、16～32M SMS系统、“一指禅”即时备份系统、四键复位、实时金手指、游戏图鉴、自定义GBA墙纸这些功能。新版烧录卡与老版本相比加强了某些方面的功能，但是实质性的变化不大。烧录卡连烧录器、电池、USB延长线全套的售价是：128M全套299元、256M全套399元、512M全套699元、1G全套899元。而XG2 PRO则是XG第一款支持压缩的烧录卡，其有256M＋64M RAM和512M＋128M RAM两种版本，256M的卡可以运行64M的压缩游戏，512M可以运行128M的压缩游戏。256M＋64M全套449元、512M＋128M全套749元。

未证实消息：PSP屏幕供应厂商易主 夏普三星惨遭淘汰

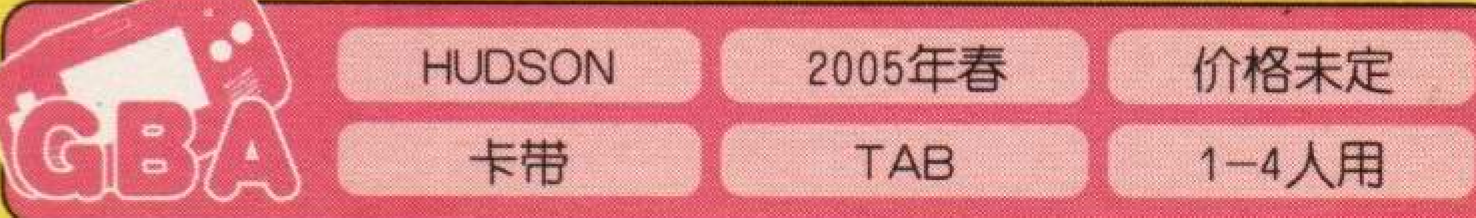
大家所争论的PSP屏幕问题眼下逐渐降温，关注最多的还是PSP的价格，而这次得到的消息却和PSP的屏幕相关。

据朋友说：PSP的屏幕早已经更换成三星产，而不久三星的屏幕也将被淘汰，新一批PSP屏幕将是台湾奇美电子生产。之前“MADE IN JAPAN”的机器也将成为绝版，以后所有的PSP都将是“MADE IN CHINA”。

但是到目前为止没有证据证明以上说法，读者们买机时可不要因为这一条未证实的消息就前怕狼后怕虎。

杨洋	NDS——我的希望，PSP——我的梦想，GBASP——还是现实比较好。
读者资料	23岁，男，100026，北京朝阳区水碓子小区西里19楼1门地下室06号，兴趣：电玩、游戏





桃太郎电铁G 制作黄金卡组

桃铁G的注目点

这回的桃铁是GBA版！

为了对抱有“在路上也想玩桃铁！”这样愿望的桃铁迷们作出回应，《桃太郎电铁》终于在GBA上登场了！游戏进行了细微的调整，采用了适合掌机的简单流程、对应掌机的新系统、新角色、新事件、新卡片、新产业站等等。

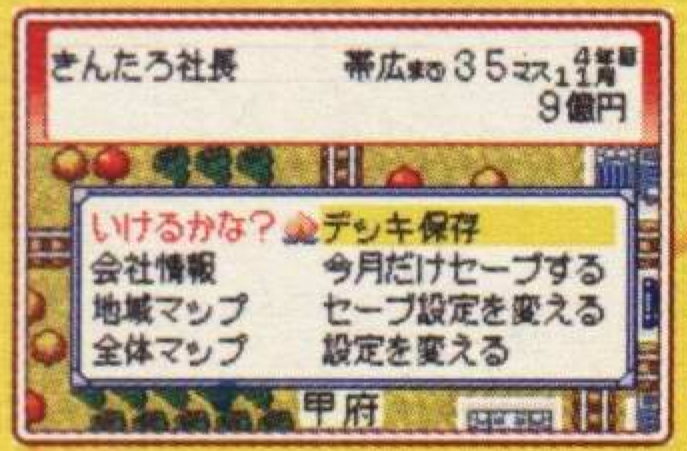
地图是日本！



从GB游戏《桃铁Jr.》发售以来，相隔了7年的掌机专用桃铁再一次发售了！《桃太郎电铁G》这次以日本作为舞台！大家可以在一起兴高采烈地游玩，也可以一个人慢慢地训练战略。目标是成为日本第一大社长！

搭载了崭新的“卡组系统”！

桃铁G搭载了前所未有的全新系统——“卡组系统”！但具体情况还不得而知。



菜单画面中出现了从没见过的“卡组保存”字样。这到底是个什么样的系统？可以用它来做什么呢？

新站、新产业也会出现！

当然，这次地图上也会出现新站和新产业！例如，在仙台可以组建棒球队……仔细搜索每一个角落吧，说不定就会发现有趣的东西！

ももたろ社長	2005億2660万円	
せとものギャラリー	3000万円	25%
せとものギャラリー	3000万円	25%
せとものギャラリー	3000万円	25%
瀬戸焼き物工房	2億円	1%
瀬戸焼き物工房	2億円	1%
瀬戸焼き物工房	2億円	1%
自動車記念館	14億円	2%
地球博覧会パーク	1800億円	5%

瀬户

←新站“瀬户”登场！建在爱知万博的“地球博览会公园”也会作为新产业出现！

札幌

→札幌有作为新产业登场的“职业棒球队”。它会有怎样的活跃表现呢？

ももたろ社長	405億2660万円	
時計台絵ハガキ屋	1000万円	25%
札幌ラーメン屋	1000万円	50%
生チョコ屋	1000万円	80%
ジンギスカン鍋屋	5000万円	25%
ジンギスカン鍋屋	5000万円	25%
ビール工場	30億円	1%
プロ野球チーム	66億円	2%
羊ヶ丘ドーム	230億円	1%

ももたろ社長	405億2660万円	
ずんだもち屋	1000万円	20%
ずんだもち屋	1000万円	20%
仙台駄菓子屋	1000万円	50%
伊達政宗グッズ屋	3000万円	20%
牛たん屋	5000万円	25%
牛たん屋	5000万円	25%
プロ野球チーム	30億円	2%
石油工場	52億円	1%

仙台

←当然，在仙台也可以组建“职业棒球队”。能参加冠军争夺战吗？

佐世保

→佐世保追加了“海军指挥部”“佐世保码头”等许许多多的新产业。

ももたろ社長	600億8000万円	
入港ぜんざい屋	1000万円	50%
海軍シチュー屋	1000万円	50%
佐世保バーガー屋	1000万円	80%
佐世保バーガー屋	1000万円	80%
通信販売会社	30億円	6%
造船所	60億円	3%
造船所	60億円	3%
ハウスヨーロッパ	180億円	3%





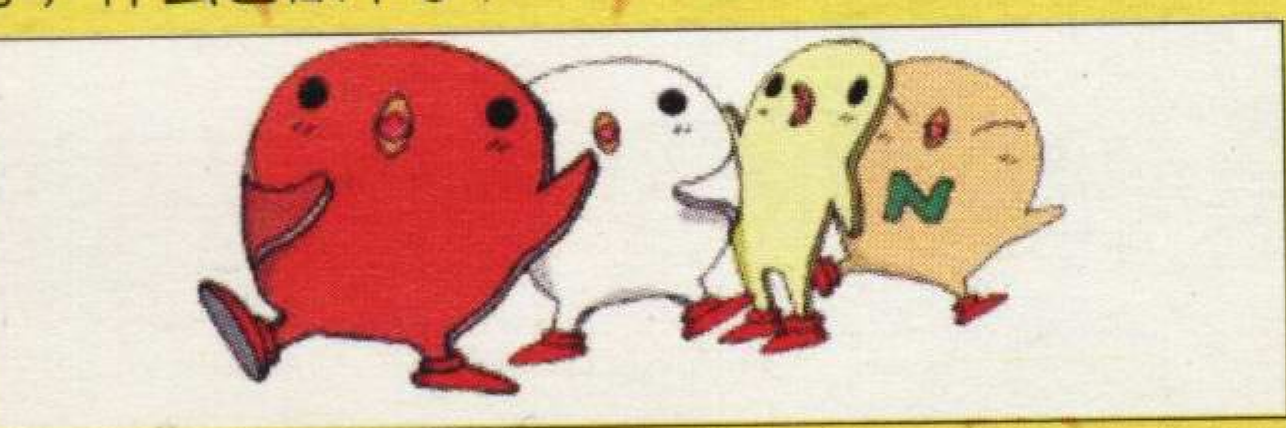
新角色登场！PIYOPI



“穷神变身成了很有魅力的样子！这家伙到底是谁啊？”

PIYOPI是个十分我行我素的角色。附在玩家身上后，身体的颜色就会发生变化，把到达的格子变成与自己身体相同的颜色！虽然有时也会变成很方便的格子，但由于每次附在不同玩家身上时都会变色，贸然抢过来的话是很危险的！

PIYOPI它会把“增加站”、“减少站”、“卡片站”等各种站全部变成其中的一种，弄得乱七八糟！而且其效果会持续数个月，期间除了掷骰子，什么也做不了！



各种各样的穷神

穷神穷神是会对所附身的人做尽坏事的著名捣乱角色。当某个人到达目的地时，穷神就会附在距他最远的人身上。



当然，一旦和其他人擦身而过或者停留在同一格中，穷神就会跳到另一个人身上，一旦被附身，就赶紧想法送出去吧。

小穷神



穷神的变身种类中，最值得庆幸的就是这种“小穷神”了。只是每月会拿走一点零用钱而已，看它那么可爱真想一直让它待在身上……不过，归根结底也是穷神。



穷神大王

穷神大王登场至今，已经有好几个年头了呢，当这个极恶角色附在别人身上时，我们总是会不由自主地紧盯着它，要是被它连掷10个骰子扔掉50亿，头脑中肯定会变得一片空白。

飓风穷神

不仅是被它附身的社长会倒霉，连附近社长的产业都会被吹走！迄今为止都很安全的农林产业这回也毫不例外！这次只要是产业，全都会在飓风中消失殆尽！





真·三国无双 ADVANCE



十二大武将能力一举公布







夏侯惇，由基本参数图上可以看出他无双攻击力和防御力都很出色，属于那种一击必杀型的力量型武将。但是相对的他的移动力较差，战斗时容易被敌军包围，难以逃出。这时就需要灵活使用他的范围技。





曹操，由基本参数图上可以看出他是属于全能型武将，不仅各能力都很高，而且防御力尤其出色。战斗中一次强攻击后的硬直时间也比较短，很容易使出连击，在能力装着系统突击技时，攻击呈冲击波状，威力异常。





甄姬，由基本参数图上可以看出她的移动力是全部人物中最高的。但是由此带来的问题就是她的攻击力极低，只能以连击的方式来战斗，战斗时要尽量采用COMBO数多的绝招，然后用速度优势躲闪后继续追打。







许褚，由基本参数图上可以看出他无双攻击力和体力都很出色，但也因为速度不足，导致移动时很慢。而且神速能力又是最后一个提升，强化起来极为困难，在被敌人包围前，一定要时刻注意自己的站位。





孙策，由基本参数图上可以看出他是个全能型武将。在他使用绝技时招数的间隙也很短，不容易被敌人有机可乘。而且配合突击技，即使处在被敌人包围的情况下问题也不大。真是一个十分好用的角色。





孙坚，吴国之中十分难得的力量型武将，同时拥有极高的攻击力和防御力。他在战斗时的范围技还带有强力的吹飞特性，配合使敌人不能行动的气绝技，多多利用这种连续技将使战斗变得异常容易。





周瑜，由基本参数图上可以看出他是防御力和移动力很高，基本是个速度型注重防御的武将。因为他一个招数的伤害力较小，往往不能一招干掉敌人，从而导致会遭受很多反击，所以要尽快学会气绝技来阻止敌方行动。





孙尚香，由基本参数图上可以看出她体力和攻击力较低，需要靠机动性来填补这些不足。战斗中要有效利用多连击的招数克制敌人已经是速度型武将压制敌人的不二法门了，如何使用好这位女将就让我们在战斗中体会吧。





赵云，由基本参数图上可以看出他和周瑜很类似，移动力和防御力都很强，这样就要运用极快的行动和攻击范围大的优势来攻击敌人。因为自身攻击力低，还应该多配合连击技，以不停攻击持续给敌人以伤害。





张飞，由基本参数图上可以看出他和许褚很类似，是个攻击力极强，但行动缓慢的家伙。要想少受伤就必须尽快提升到可以使用气绝技，停止敌人行动后，以高攻击力击破敌军。当然用突击技和敌人拉开距离也可以。



使用武器：将剑　仗　扇

无双类型：バランス

能力提升顺序：勇猛 → 范围 → 气绝 → 连击 → 神速 → 突击

刘备，由基本参数图上可以看出他也是位全能型武将，而且防御力也比其他的能力略高。但是他各种技能特点不明显，只有利用出招间隙短的特点多多使用连续技，在等级提升前还是需要相当的耐心来忍耐！







关羽，由基本参数图上可以看出他也是位全能型武将，而且使用和赵云相类似的长柄武器，攻击范围也相当大。在战斗时配合气绝技能够很好地压制敌人，在提升到神速后，几大能力一一强化，近乎无敌啊！

六种属性克敌制胜

◆**炎**：以红莲火焰包裹对方，同时产生打击和燃烧双份伤害，与连击技、范围技的相性最好。

◆**雷**：广范围散布雷电，即使没有被直接击中的敌人也会受到伤害，对于弱角色来说很有用的效果。

◆**斩**：杂兵战时很有效的属性，由于可以一击必杀，因此很适合配合范围技。

◆**冰**：可以令敌人停止行动这一点很方便，特别是对于低攻击力的角色很有用。配合范围技可以让大群敌人丧失行动能力。

◆**烈**：装备后强化攻击力，对于防御状态的敌人也能造成伤害。

◆**毒**：可以令敌人防御力下降，用气绝技＋范围技的组合或者无双乱舞，可以大幅度提高伤害。

魏、吴、蜀三国序盘关卡介绍

这次的“真·三国无双ADVANCE”一共拥有24个剧本，全部11个关卡可以进行战斗。而关卡的地点都将选择三国演义中的著名战场，在游戏中玩家还可以演绎“IF”的假想剧情。三国时代是造就英雄的时代，玩家拿起自己的掌机去夺取所有关卡的胜利吧！下面就让我们看看不同的三个势力最初的关卡吧。

吴 虎牢关之战

趁着黄巾之乱的机会，西凉太守董卓借机占领当时的首都洛阳，夺取了朝廷的控制权。为此，曹操发布讨伐董卓的檄文送发各路诸侯，响应檄文的各路诸侯结成反董卓联合军，而董卓也派出吕布、华雄等大将迎战。两军在虎牢关展开对峙，联合军的先锋就是号称“江东之虎”的孙坚。



←在响应曹操檄文的各路诸侯中出现了刘备的身姿，他被董卓军围困要紧么？（图一）



↑对于被敌军所围困的刘备部队，孙坚经过考虑后决定进行救出作战。（图二）

↓在虎牢关敌军会出现吕布、华雄、张辽等优秀的武将，实力不可小视。（图三）





↑吕布拥有着怪物一般强劲的能力，受其一击体力损害将十分巨大。（图四）

魏 黄巾之乱

东汉末年，朝廷腐败。皇帝宠信“十常侍”，各地叛乱四起。其中太平道教祖张角聚集对朝廷不满的民众，讹言：“苍天已死，黄天当立；岁在甲子，天下大吉。”黄巾之乱由此开始！朝廷为此募集义勇军平定叛乱，在义勇军之中就有曹操所率领军队的身影！



↑黄巾之乱的首谋张角所倚重的人、他的弟弟——号称“人公将军”的张梁。（图一）

↓太平道的指挥者会使用不可思议的妖术攻击，与之为敌的曹操将如何应战？（图二）



↓其后，曹操率领的部队被无数巨石袭击，受到张梁法术攻击后进军将变慢。（图三）





↑战场上不时有大风沙尘扬起，全力击破敌兵时，要注意碰到火焰会受伤的。（图四）



↑胜利条件为击倒“天公将军”张角，消灭他就可平息这场“黄巾之乱”了。（图五）

蜀 长坂之战

与董卓之战过后，刘备为了建筑其固有的地盘而转战各地。最后投靠了与他同族的荆州太守刘表，然而与此同时统一了北方的曹操也开始大举南下，意欲一举并吞荆州后夺取江东，从而统一天下。体弱多病的刘表被曹操大军压境的消息一吓，而一命呜呼！而没有什么军力的刘备面对曹操号称百万雄师的大部队也只有实行战略上的大撤退，两军在当阳长坂坡展开了一场激战，刘备被曹操的部队追上前能逃离荆州么？



↑张飞喝退曹军，拆毁长坂桥。此后曹操杀回，识破张飞计策，继续追杀刘备军。（图四）



↑刘备军的撤退虽然有关羽、张飞、赵云等猛将帮助，但必须面对强大的曹操军。（图一）

↓三国演义中有名的“张飞大闹长坂桥”，真所谓：“长坂桥头杀气生，横枪立马眼圆睁。一声好似轰雷震，独退曹家百万兵。”（图三）





↑激战中刘备的儿子刘禅行踪不明，于是张飞前往寻找。但是，这事原来不是赵云做的么……（图五）



←战斗中遇上曹操军的猛将徐晃，张飞挺身而出与之单挑，究竟两者孰强孰弱呢？（图二）

→关卡南侧就是流动的长江了，而关羽正率领水军在那里等待，只要撤退到那就安全了。（图六）





责编/暗凌

ELECTROPLANKTON



游戏？艺术？NDS中的广阔的水之世界中，有着一些能对触摸和声音做出反应，并能发出各种声音的数十种电子浮游生物，这就是任天堂的《ELECTROPLANKTON》。

制作人岩井俊雄说这部作品不是游戏，虽然它看起来很像游戏，但是制作时的目标并不是将它做成一款游戏，恰恰与此相反，如果把它当成一部单纯的游戏来看待的话，会觉得不知所措，于是制作时就有无限广阔的空间可以发挥。

PLANKTON这个单词的意思就是浮游生物，而官方定义的游戏类型则是MEDIA ARTS，以这两个单词为关键字的本作，之前并没有任何相关消息公布，这款软件对浮游生物的运动能模拟到什么程度，各种声音与运动是否能完美结合，在亲手尝试之前还无法得知。

而玩家拿到这款软件以后，可以观赏各种电子浮游生物的运动姿态，聆听它们发出的各种声音，用触笔接触它们或对着麦克风发出声音，然后观察这些电子生物的反应等等。任天堂的创意到底能给玩家带来怎样的新感受呢？











NDS	SQUARE · ENIX	2005.03.24	5040日元
	卡带	RPG	1人用

本作支持最多8人的无线通信对战，而这个无线对战被很恶搞的称为“蛋糕大战”，对战时使用地域广阔的专用地图和专用规则，玩家自己培养的人物和蛋兽都能在对战中使用，而人物的实力则根据自己的存档中的人物各项数据来决定。

对战中的“点”和“划”！

点触后下屏幕左上角的图标进入人物状态画面，能对各项数据进行确认。

点触下屏幕上的移动目的地，就会出现小旗的图标，人物能自动移动到该处。



点触后下屏幕左下角的图标，能与对战中的朋友进行简单聊天。



点触后在下屏幕出现的黑色区域内划动时人物移动速度上升。

得到蛋就能得到加分！

想在“蛋糕大战”中取胜的话就必须比对手取得更多的分数才可以，而加分可以通过以下方式取得：

取得金·银·铜蛋！

地图上时常会出现一些蛋，发现这些蛋之后，只要让人物从蛋之上通过就可以取得，得到金蛋有10分的加分，银蛋和铜蛋分别是5分和3分。


↑比其他人更快拿到金蛋！


↑向着银蛋尽力冲过去！


↑铜蛋也要尽量收集！

互相影响！互相争夺！

在地图上与对手相遇的时候就会进入战斗，在战斗中取得胜利的话，能得到10分的加分和对方分数的一部分，而告负的话则要失去自己所有分数的一半，全力以赴的战斗吧！


↑在地图上遇到对战对手时，就进入战斗！


↑点触战和点划战中全力战斗吧！


↑击败对手能获得10分加对手分数的一部分。


↑输给对手的话就要失去自己一半的分数。


↑获得高分的前三位登台受赏。

对战中的聊天机能！

“蛋糕大战”的交流互动性相当强，玩家能在对战中使用聊天机能来沟通，向选定的其他玩家发送信息把自己的想法传达给对方，然后能收到对方的回复，而在游戏中可以使用下面五种图标来表达自己的意图。

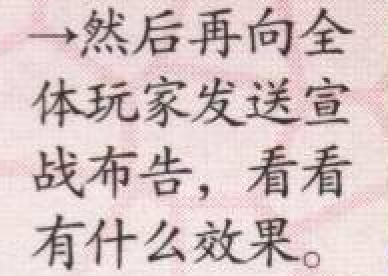


←首先试着向所有通信对战的对手发送和平协定。



←收到其他人的回复，从中可以看出各人的态度。

→然后再向全体玩家发送宣战布告，看看有什么效果。





→其他玩家都同意宣战，现在与所有人成为敌人。



宣战布告



↑给想宣战或者想大量削减分数的对手。

和平协定



↑给比较强的对手或者想合作的对手。

赞成



↑表示赞同对方想法时使用。

拒绝



↑拒绝对方的要求时使用。

发呆



↑发给什么都不做的对战对手。



「蛋糕大战」的各种玩法

游戏开始时能自由设定对战时的时间、最大EP和阵形等各种规则，根据设定不同会影响游戏的玩法。游戏时间能选择5分钟、10分钟或15分钟。最大EP能设定为0到200之间，设为0时只能进行点划战而不能使用蛋兽，而数值设定为较大时，点触战的重要性就体现出来了。主流程中获得的阵形能在对战中使用，而游戏开始时设定的阵形能在对战中进行更换，每种阵形都各有利弊，而拥有较多阵形的玩家在点划战中比较有优势。





「蛋糕大战」点划战必胜讲座



和朋友互相推挤！

与对手展开激烈的点划战，对战时己方的士兵以红色表示，而对方的士兵以蓝色表示。





←自己的游戏画面。



←对手的游戏画面。

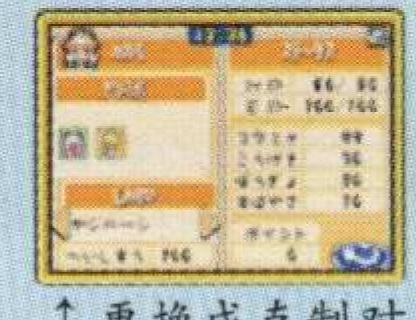
在主流程中获得的阵形能在对战中使用，设定规则时把最大EP设定为0的话，阵形就成为战斗结果的决定性因素！阵形存在互相克制的关系，所以在战斗中变换阵形非常重要！







↑能在各种地方得到阵形。



↑更换成克制对手的阵形。



↑活用阵形的相克来进行战斗。





大陆地图

特征是地域广阔，对战时不移动相当长的距离是不能遇到对手的，要巧妙利用聊天机能，而遇到移动速度较低的山与河等地形上时，怎样移动是个值得考虑的问题。回避对手收集蛋也好，追击高人的人也好，由于自由度很高，考虑战略就很重要了。







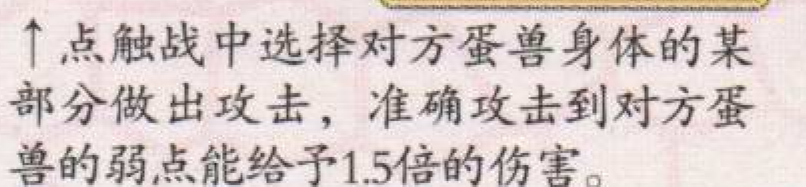
「蛋糕大战」点触战必胜讲座

和朋友互相点触！

对战中进入点触战后，就依靠双方的蛋兽战斗来决定胜负，玩家在游戏的主流程中得到蛋，并培养出拥有各种攻击技能强力的蛋兽对战斗来说非常重要，但同时还要注意敌方蛋兽的“弱点”和“逆鳞点”，把握好这两点就可以起到事半功倍和控制局面的功效。和朋友互相攻防，一起进入恶搞无限的点触战吧！

弱点&逆鳞点





↑点触战中选择对方蛋兽身体的某部分做出攻击，准确攻击到对方蛋兽的弱点能给予1.5倍的伤害。



↑如果攻击了对方蛋兽的逆鳞点，就会受到强力的反击，所以点触战中要慎重行事。

点触战中针对敌方蛋兽的弱点进行攻击非常重要，在主流程中记住蛋兽的弱点对此很有帮助，而不记住蛋兽的逆鳞点的话，就有可能被对手把握时机逆转战局。

「蛋糕大战」道具使用讲座





对战中同样能使用主流程中得到的各种道具，道具分为地图上得到的“王牌”以及点划战中出现的“瞬间道具”两种。

对王牌的自如运用！





王牌能在地图上的洞窟等地方得到，当地图上出现王牌时，让人物从其图标上通过后能就取得。战斗中使用王牌能产生给予对手伤害或者其他各种特殊效果，而游戏中可能还存在对战专用的超级强力王牌，取得这种王牌对扭转战局有着很大帮助。

迅速判断、迅速取得瞬间道具！

瞬间道具有回复体力或者使攻击力上升等各种效果，除了正面效果外，有些道具还有使HP减少等负面效果。在战斗中利用道具增加己方或削弱敌方也是策略之一。



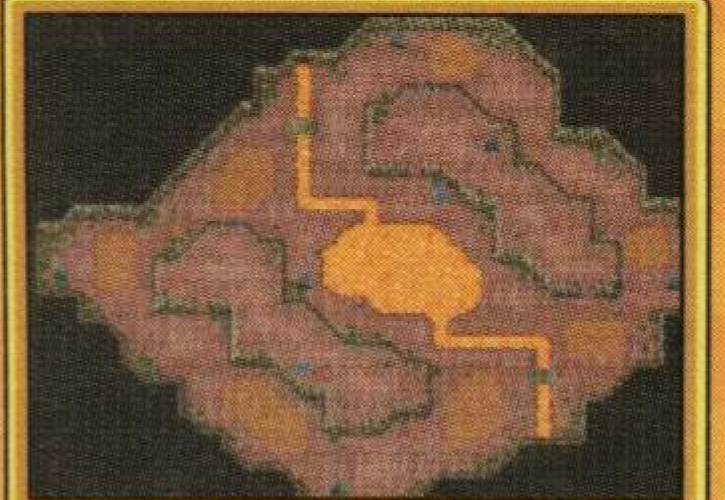
←增加攻击力的道具出现。

←把对手挤向降低攻击力的道具。



洞窟地图

特征是被流过洞窟中央的熔岩分为右上和左下两大区域，而这些区域的地形存在高度差，因此移动范围受到限制。两个区域只通过两座桥相互连接，开始游戏时玩家要谨慎考虑出现场所和得分手段等战略。





群岛地图

特征是紧凑，在地图上很容易遇到对手并进入战斗，在岛之间的浅滩上移动时速度会下降，也能通过小桥在岛之间移动。能回复HP和士兵的城堡在地图外围，所以在远离城堡的中心地区战斗的话，很容易陷入不利状况。









作为手机游戏而获得大人气的《侦探癸生川凌介事件谭》系列在NDS上登场。本次要对掌握着剧情关键的网络AVG游戏《悬疑在线》进行介绍，网络游戏中发生的案件与现实事件有着奇妙的共同点，和主角一起揭开“现实”与“假想”纠结在一起的事件之谜吧。

使用双屏和触摸屏来进行的正统派神秘冒险

本作使用了NDS的触摸屏机能，当有想调查的东西或有想交谈的人时可以直接点触对象。玩家扮演自由撰稿人生王正生，和癸生川凌介的助手白鹭洲伊纲一起试图解开事件的谜团。

生王正生

把癸生川侦探事务所里实际发生的事件写成游戏予以公开。



白鹭洲 伊纲

拥有优秀推理力和洞察力的侦探助手，喜欢追问。

→一边参照上屏幕显示的情报，一边在下屏幕中使用触摸机能进行调查。

和伊纲一起挑战网络AVG《悬疑在线》吧！



在本作中登场的网络游戏《悬疑在线》(Misty Online，简称MO)和剧情有重大关联，这在上期就已经提过了。这次，我们来实际介绍一下“MO”是个什么样的游戏吧。

(伊綱) へえ、そういうシステムになってるんですか。

↑在癸生川侦探事务所进行这个游戏。

→“MO”是个许多人同时连线的冒险游戏。



ゲーム操作
調査する
スキルを使う
手掛りカード
説明書見る

←两个人走进了“MO”的世界，当然，在游戏中遇到的角色都是存在于现实中的某个人。

开发公司GENMA？

「MO」的开发公司GENMA是一家著名的大型游戏软件制作公司。伊纲等人到这家公司前来拜访，他到底与剧情有什么样的关系呢。



(瀬堂) 私がミスティ・オンラインのプロデューサ、瀬堂です！

→小次郎丸有着大人物的沉稳气度，任何时候都不会慌乱。

瀬堂 小次郎丸

GENMA的职员，著名制作人，充满童心，喜欢恶作剧，是《癸生川》系列的爱好者，因此对伊纲等人抱有好意。

活用记下了对话与行动的文字记录

游戏中的对话与行动以文字记录的形式保存下来，可以随时查看，当面临选项时，可以靠这些文字记录来进行确认。

ページ 03/05
(生王)
唐突だけど、株式会社ゲンマっていうゲーム会社は覚えてる？
(伊綱)
えっと、確か…。
ネットRPG『タクリマクス』を開発した会社ですよね。
去年の事件で関わりましたし、もちろん覚えてますよ。
ゲーム界でもかなり大手に入る有名な会社ですよね。
(生王)
そうそう。あ…
五指に入…



游戏画面使用双屏进行表示！



扮演幻想世界的人物展开调查的“MO”游戏系统

接着介绍“MO”是个什么样的游戏，玩“MO”时，“MO”中的图像会在上屏幕中显示，玩家在下屏幕里一边和伊纲交换意见一边进行探索。

玩“MO”时，上屏幕显示游戏中的图像。

其他的玩家当然也是虚拟人物



猫猫

在游戏中的职业是记者，虽然是“逮捕团”的成员，但由于同时参加了其他组织，所以不常在“逮捕团”露面。





↑一边参照上屏幕显示的情报，一边在下屏幕中使用触摸机能进行调查。

陆续登场并充满谜团的其他人物

除濑堂之外，本次还要公布其他两名登场角色，他们是如何遇见伊纲等人的还是个谜，可能他们也是“MO”的用户之一。



江本 佳隆

三十多岁，行动、言语都有些阴森，让人觉得不太想接近的可怕男子。



中村 素亚子

说话悠然的快乐女孩，她的名字来自英语的“soar”（飞舞）。

“MO”的部分操作介绍！

开始

为了在幻想世界“MO”中生活，先建立自己的分身吧。

欢迎来到“MO”的世界

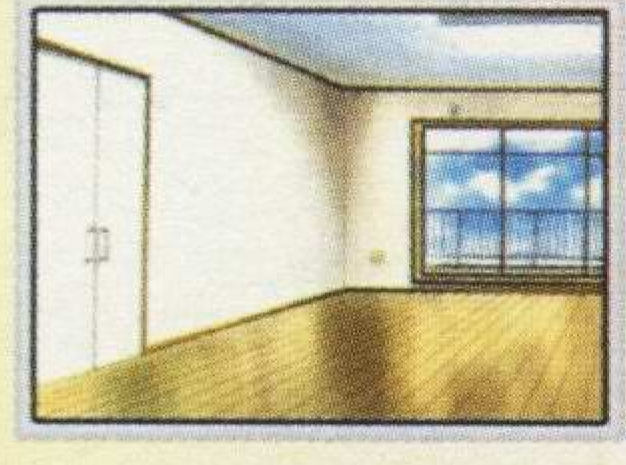
建立角色



将“MO”下载到个人电脑里，输入ID和密码就可以开始游戏了。首先要建立作为自己分身的虚拟人物，需要决定性别、容貌与职业。能选择的职业有六种，分别是调查官、刑警、侦探、学生、记者、自由职业者，每种职业都存在着各不相同的能力，使用这些能力将事件导向解决。

开始游戏吧

游戏从自己家开始进行，“MO”里为了能进行个人生活而为玩家准备了专门的房间。一开始时房间里什么也没有，随着游戏进行，可以用获得的金钱来购买室内用具。



作为“MO”舞台的成浜

成浜商店街



成浜车站前

调查

“MO”里最重要的，为捕捉犯人而存在的系统。

捕捉犯人！

为追踪犯人而获得卡片

通过调查得知的情况会自动化作证据卡片留在玩家的手里，也可以使用角色的能力获得。若是认为自己已经解开了谜团，就可以进行告发。被告发的犯人会进行辩解，用调查时获得的卡片来追问他吧，是否能获得足够的卡片是关键。





解决事件后得到的东西

■称号：游戏中除了普通事件，还有用户事件存在。若是玩家想出了有趣的事件，在人气投票中获得好名次，就可以获得“幻影魔术师”等称号。



■报酬：解决了事件后就会根据成绩获得报酬，出现失败或者进行无意义的行动都会被减扣报酬，和同伴齐心合力行动吧。

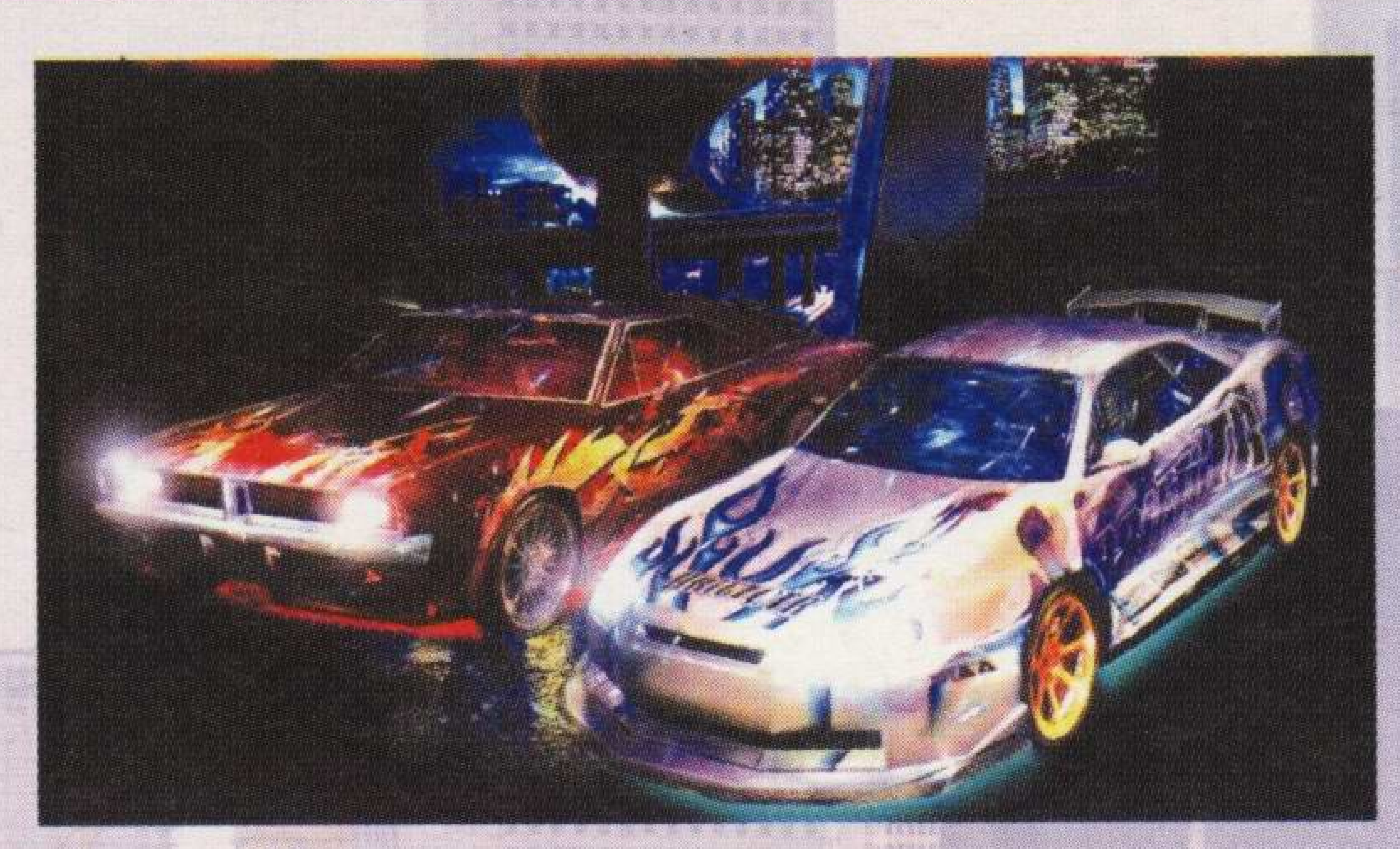


■惩罚：杀死其他用户会受到惩罚而不能使用能力，并且会被通缉，成为其他用户追击的对象。





极品飞车·地下狂飙 竞争者



以发源于美国西海岸的车辆改装活动“SPORTS COMPACT”为题材，再现了驾驶自豪的爱车在夜晚的街道上高速驰走的赛车游戏《极品飞车·地下狂飙～竞争者》途径GC、PS2、XBOX和WINDOWS之后，又毫不减速地来到了称为“PSP”的新舞台上！



只属于玩家自己的私人车库

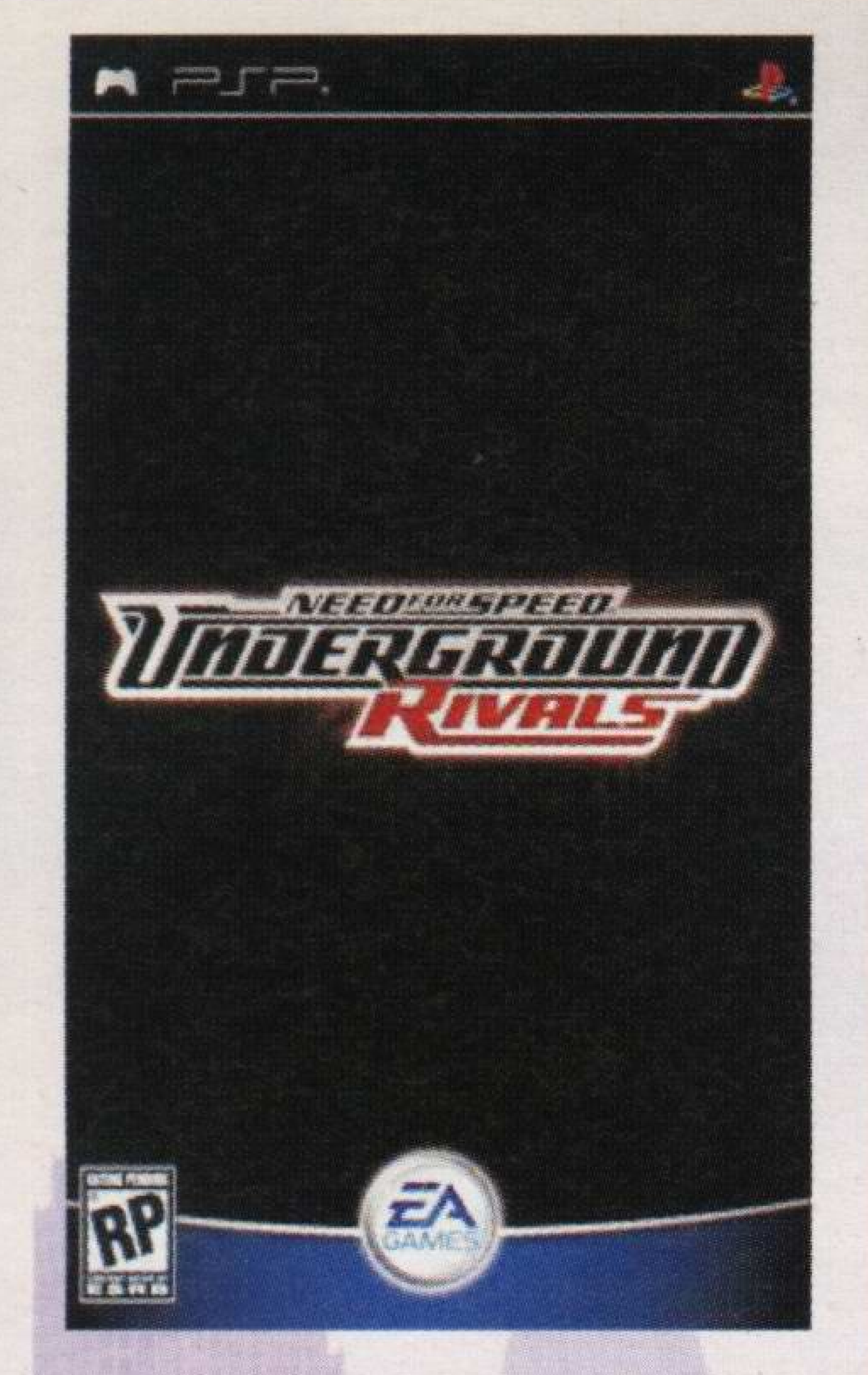
改装车辆的乐趣

《地下狂飙》系列的一大特点就是车辆改装，《竞争者》中也为玩家准备了专用的“口袋车库”。在以全3D显示的车库中一共可以停放24辆车，停放的位置和顺序都由玩家自行决定。除此以外，车库中还隐藏着一个可以停放怪物车的秘密空间……在车库中，可以针对车辆的“外观”和“性能”两项进行改造。外观改造用具从贴纸到各种大零件共有900余种之多，可以将爱车打扮得更加华丽。玩家在比赛获胜提高改造等级后，还可以购买100余种强化部件以提高爱车的性能。而且，在某些特别赛事中获胜还能得到奖品，有可能是非卖品的稀有部件哦。



华丽的声光效果

借助PSP强大的3D运算机能，在光影、环境贴图等方面，《竞争者》即使比起PS2来也不逞多让，画面的流畅度更达到60fps之多。本作不但加入了数首新乐曲，还特别加入了音乐欣赏模式。让玩家在长途奔驰之后，还能伴着音乐舒缓一下紧绷的神经。







20余种实际存在的名车

丰田切利卡(Celica)
丰田Supra
尼桑240SX
尼桑350Z
尼桑Sentra
尼桑天籁(Skyline)
马自达RX-7
马自达RX-8
马自达Roadster
三菱Eclipse
三菱蓝瑟(Lancer)EVOLUTION Ⅷ
富士翼豹(Impreza)WRX STi
福特野马(Mustang)GT 1967年款
福特SVT眼镜蛇(Cobra)R
福特焦点(Focus)
道奇Charger 1969年款
道奇彩虹(Neon)
通用旁蒂克(Pontiac)GTO
通用雪佛兰柯维特(Chevolet Corvette)Z06
大众高尔夫(GOLF)

《极品飞车》系列一贯都收录了大量现实存在的名车，《竞争者》中共有20种可以改造的名车登场。







名车介绍

本车搭载了280马力的发动机，最大扭力为40.2KG/M，并搭配了改良的六速手排变速箱和全时四轮驱动，让STi的动力分配更完美。外观上采用全新的“滴泪”车大灯，并加大了进气口，车尾则装上了夸张的尾翼。发动机与第7代AVCS发动机相同，轻量的强化连杆，高厚度的段造活塞，唯一不同的就是采用了高强度的曲轴，如此精密的发动机输出的马力毫无保留。动力方面采用了全新排气设计，会在中低速提升相当大的扭力。同时还有全新的“TWIN SCROLL TUBRO”涡轮增压。除了提升优异的动力外，还改善了其操控性能，让驾驶者随心所欲的高速转弯。



富士翼豹WRX STi(SUBARU Impreza WRX STi)

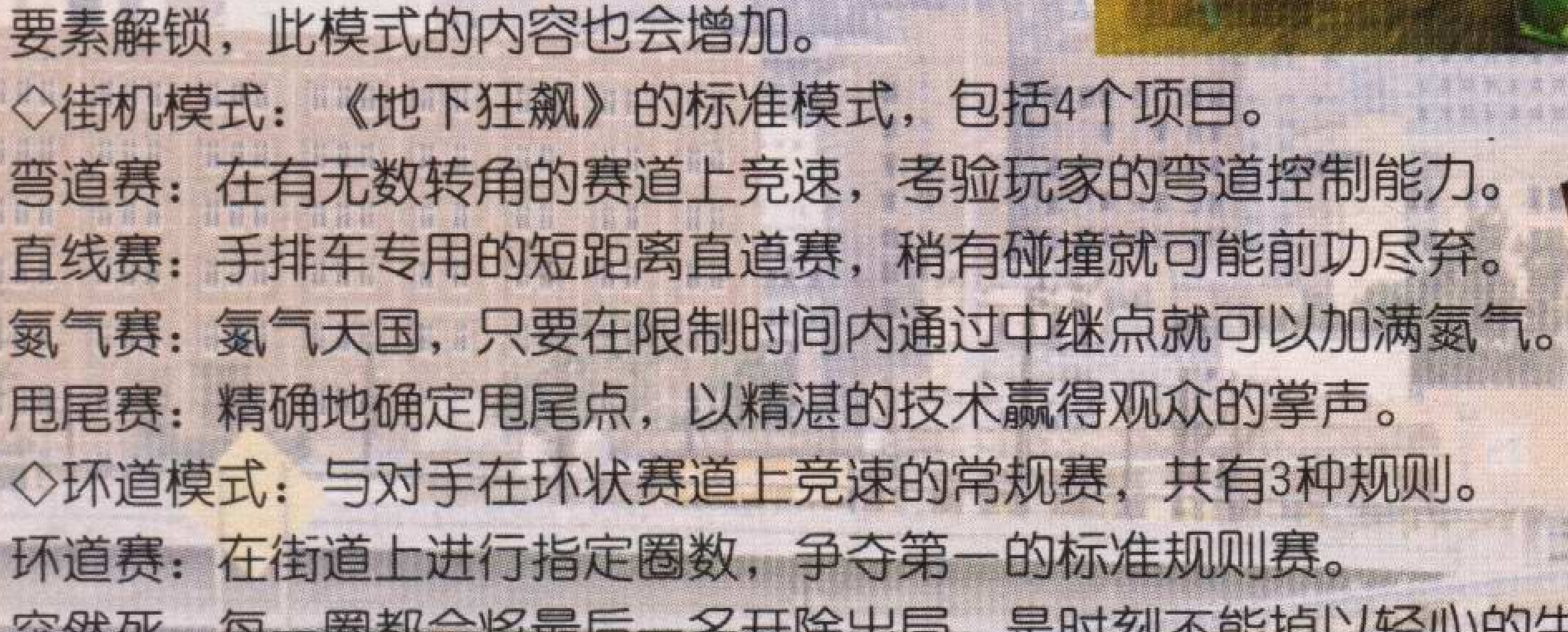




继承与创新

《竞争者》中为玩家准备了10条全新设计的赛道，还增加了对应掌机特性的新模式。而前作中的甩尾加分及涂鸦系统等也都保留了下来。另外就是大受好评的氮气加速系统，本作特别准备了氮气近乎无限的“氮气赛”模式，向极限速度冲击吧！

丰富的比赛模式



《竞争者》中包括三大类多种比赛模式，无论怎样挑剔的玩家都一定会满足的。

◇快速竞赛：只要做简单的设定便可开始比赛的模式，无论在公共汽车上或者课间休息的时候都可以轻松享受。随着在其他模式中将隐藏要素解锁，此模式的内容也会增加。

◇街机模式：《地下狂飙》的标准模式，包括4个项目。

弯道赛：在有无数转角的赛道上竞速，考验玩家的弯道控制能力。

直线赛：手排车专用的短距离直道赛，稍有碰撞就可能前功尽弃。

氮气赛：氮气天国，只要在限制时间内通过中继点就可以加满氮气。

甩尾赛：精确地确定甩尾点，以精湛的技术赢得观众的掌声。

◇环道模式：与对手在环状赛道上竞速的常规赛，共有3种规则。

环道赛：在街道上进行指定圈数，争夺第一的标准规则赛。

突然死：每一圈都会将最后一名开除出局，是时刻不能掉以轻心的生存模式。

拉力赛：在自己的车中选择两辆，每圈都会交替一次的特殊规则。

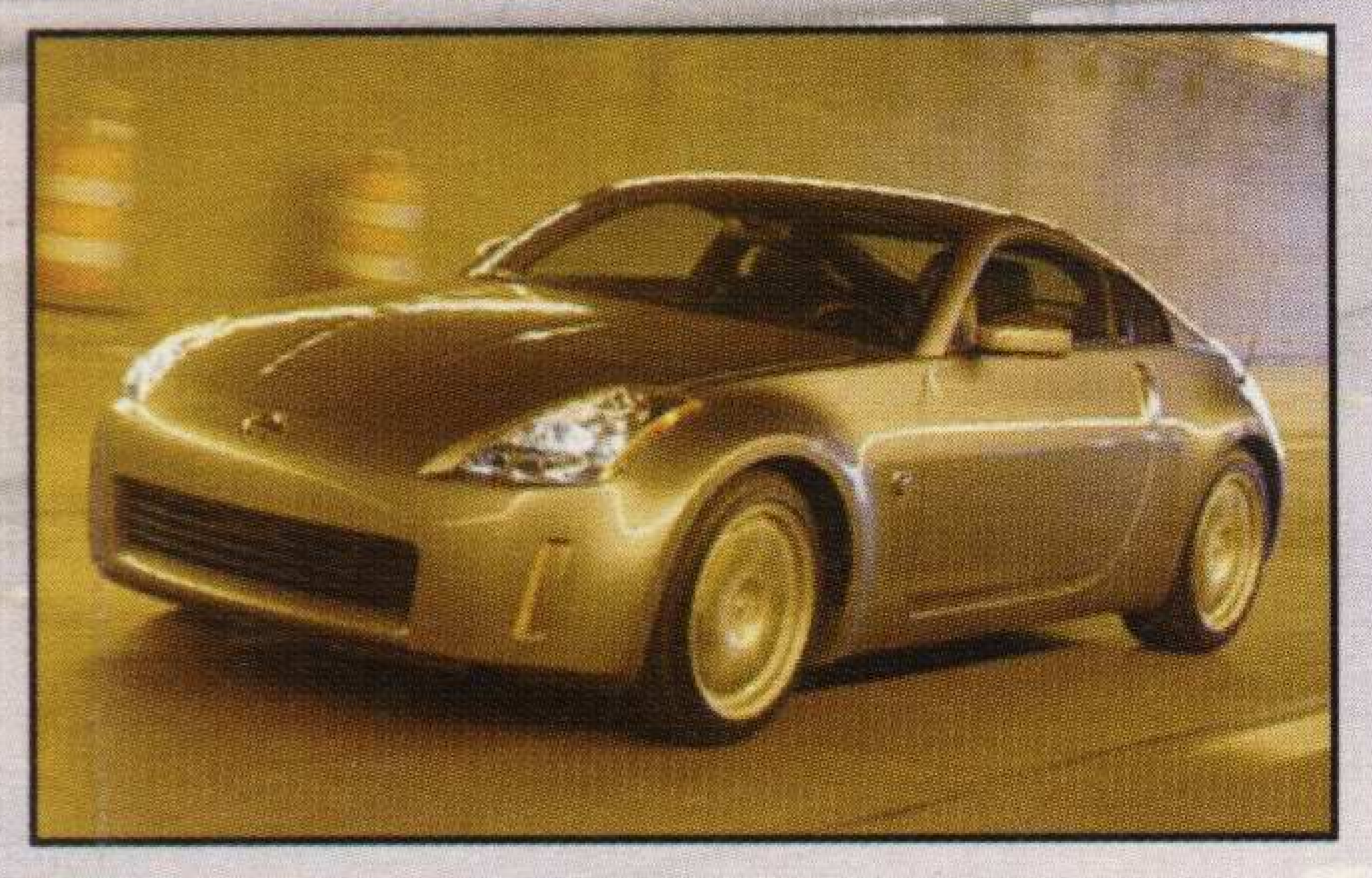
加速!!





充实的连线机能

本版中玩家可以进行2人连线的无线对战与最多4人轮流驾驶的“派对赛”。除此以外，玩家还可以通过无线网络交换零件。





遙かなる時空の中で 彩絵手箱

いろえてばこ

遥远时空中·彩绘手箱

《彩绘手箱》是光荣为《遥远时空中》的FANS准备的一份特别礼物，其中包含实用的PSP专用多功能包、有趣的迷你游戏《五行连段》、为游戏添彩的美丽图片/音乐集以及OVA《遥远时空中·紫阳花梦语》等。









自优美的小箱中，流溢出雅致的乐趣

专用包采用流行绗缝外观，可以收纳UMD和记忆棒等。排列落下的灵石的方块游戏《五行连段》可以选用大受欢迎的八叶。随着分数变化，八叶的台词也会不同。图片/音乐集包含PS版《遥远时空中·盘上游戏》中超过40张精美图片及30余首BGM。此外还有OVA动画《紫阳花梦语》上下卷，采用了完全原创的故事，主人公元宫茜、男主角八叶及敌人鬼一族都会登场，声优阵容与游戏版同样豪华。

公元2050年，人类利用反重力技术制造出了新型载具，并召开了超速度竞速大会“F-7200大赛”。之后经过了120年……随着技术的进化，新的“F-9000”AG（Anti-Gravity = 反重力）大赛即将召开。地下赛事成份很高的旧世代对于速度的要求，随着技术的发展终于化身为现实。无数的选手将投身于新的对战，醉心于极限的速度与流逝的炽热之中。



PSP	SCE	2005.04.07	5040日元
	UMD	RAC	1-8人









共有5种游戏模式及丰富的赛道

SINGLE RACE: 选择喜欢的赛道，一战决胜负的标准模式。
TOURNAMENT: 在多个赛道中连续竞赛，以总得分决胜的模式。
TIME TRIAL: 没有对手，挑战速度极限的模式。
ZONE: 在自己的车辆被破坏之前持续挑战各区域的生存模式。
FREE PLAY: 选择喜欢的赛道，自由驰骋的练习模式。

无限接近真实的高尔夫游戏

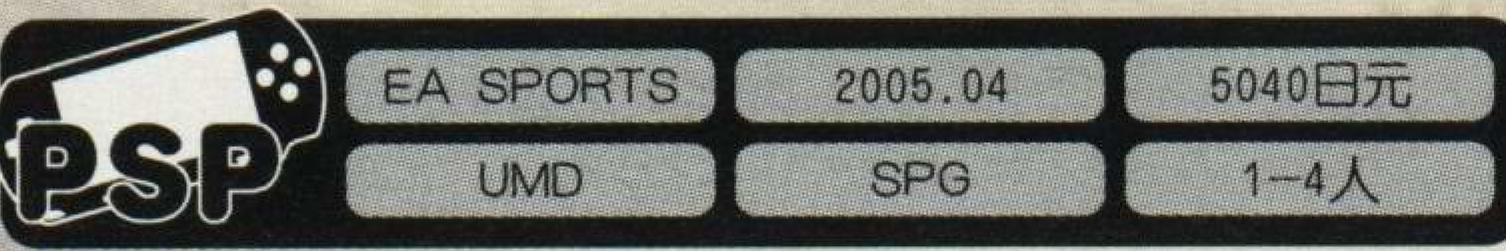


得到泰格·伍兹与PGA巡回赛承认的唯一一部高尔夫游戏《泰格伍兹PGA巡回赛》终于来到了PSP的舞台上。本游戏完美再现了泰格·伍兹等实名选手在PGA巡回赛中的魄力，是无限接近真实的最强高尔夫游戏！

本作使用PSP的逻辑摇杆，模拟了接近真实的挥杆动作。在系列中大受好评的养成系统也得到保存，还搭载了可以在1部PSP上进行4人对战，或是利用无线网络功能等多彩的对战模式。

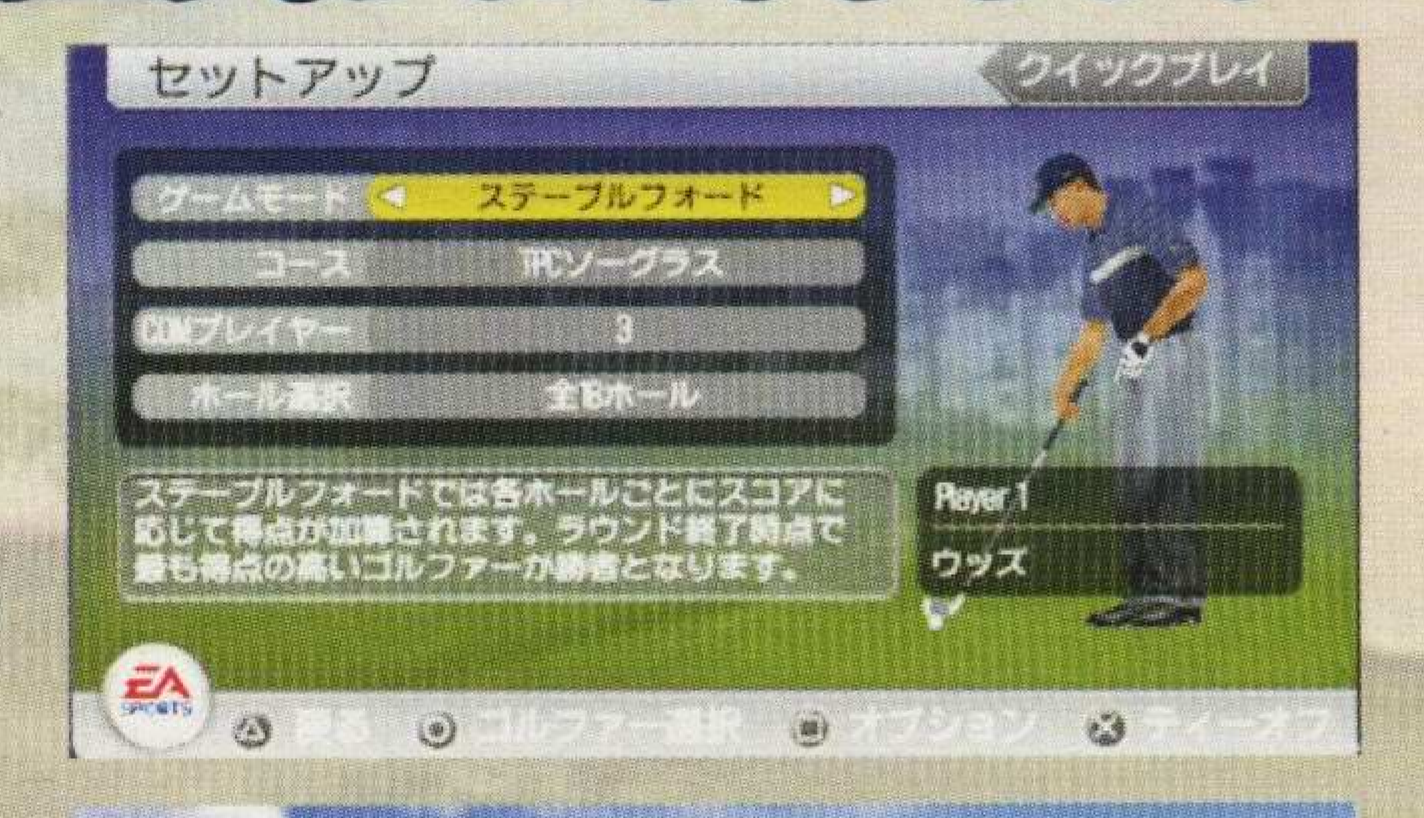
本作中包含以成为传说的高尔夫球选手为目标的“传说巡回赛”模式、随时可以享受高尔夫乐趣的快速游戏模式等，共5种游戏模式。此外还有可以调整选手能力及购买物品的用户资料系统。

泰格伍兹PGA巡回赛



在五种模式中体验真实的高尔夫

快速游戏



自由设定4种游戏模式，可以轻松进行。赛场、NPC对手、球数等均可以自由设定。

比杆赛(STROKE PLAY)：以总挥杆数决定胜负的比赛，由1-4名选手参赛，比赛结束时挥杆数最少的选手获得胜利。

比洞赛(MATCH PLAY)：以进洞数决定胜负的1对1比赛，比赛结束时以进洞多者为胜。

剥皮赛(SKINS GAME)：设定进洞奖金，以比洞赛的形式争夺。比赛结束时以得到奖金最多者为胜。

定分赛(STABLEFORD)：各洞都分别设定得分，1-4人比赛，比赛结束时以得分最高者为胜。

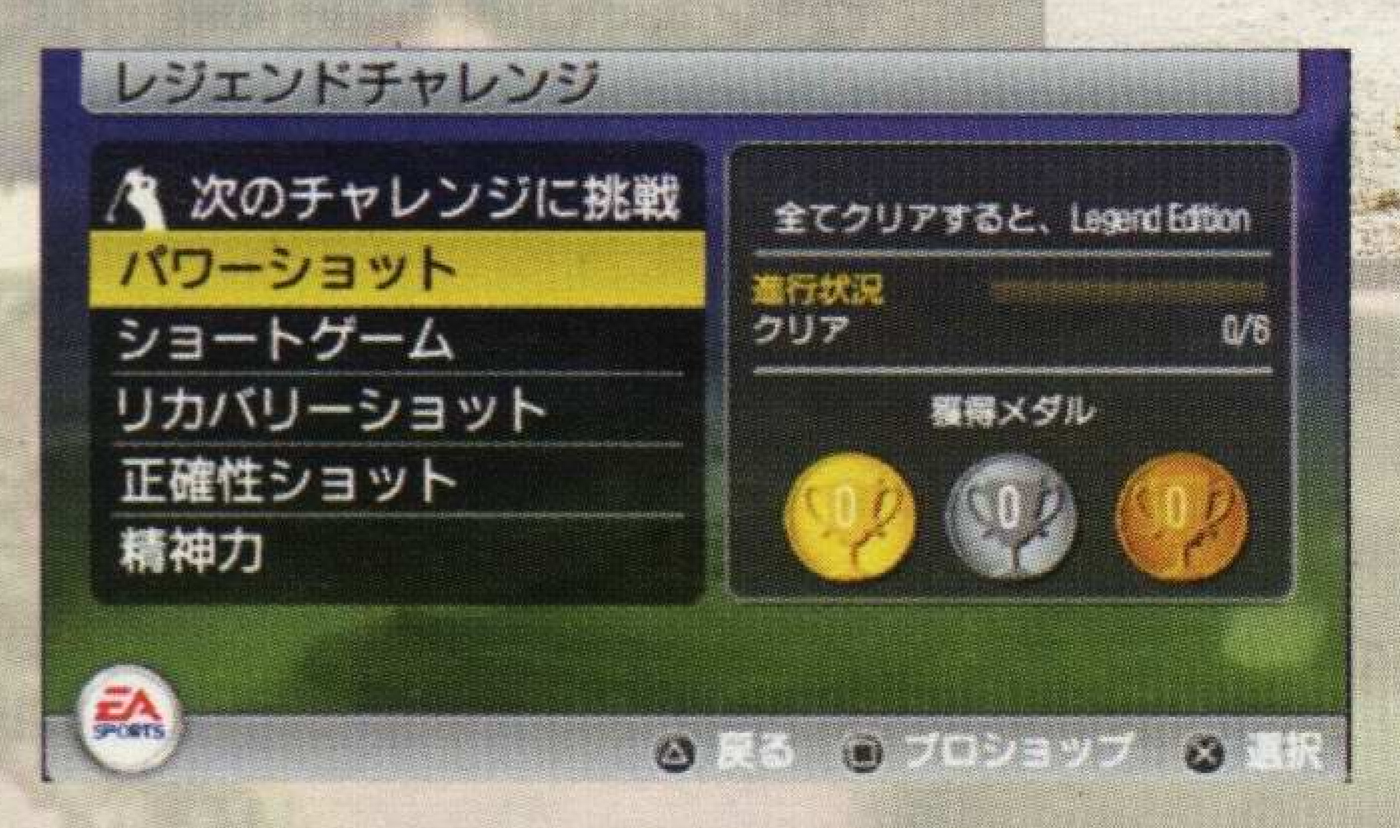


传说巡回赛

培养名留PGA巡回史的高尔夫选手，一共有三个模式可以选择，但最初只能选择菜鸟(Rookie)模式。通过完成巡回赛培养传说的选手。此模式包含个人赛和淘汰赛两种模式。

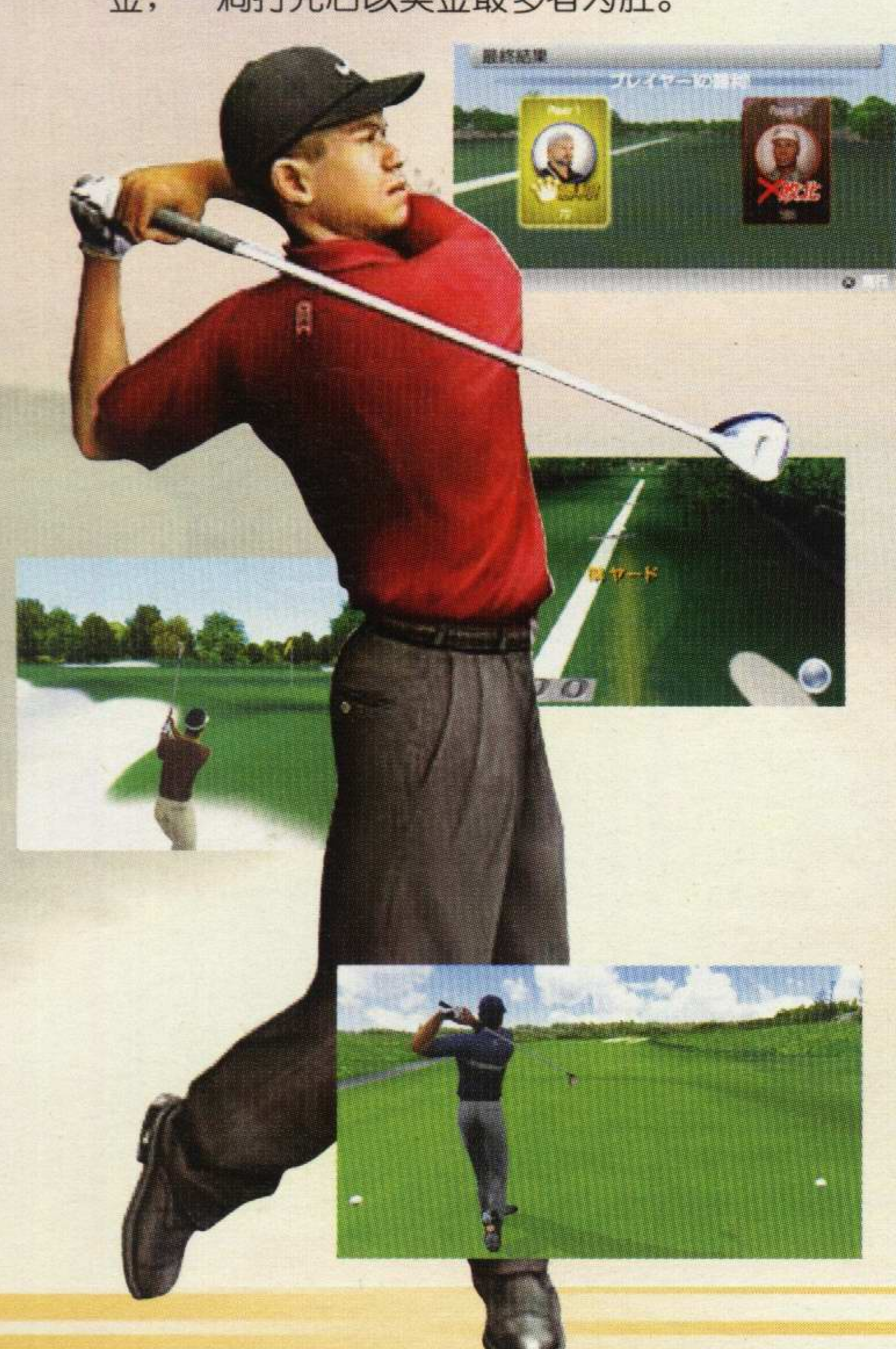
传说挑战赛

迷你游戏模式，可以与5位高尔夫选手进行各种特殊规则的挑战赛。游戏规则包括“强力挥杆”和“短游戏”等多种。向传说中的名选手卓越的技术挑战吧！



无线对战

利用PSP无线网络的机能，进行2人对战。除了前面的比杆赛、比洞赛、剥皮赛与发球赛外，还特别设有三分赛(Bingo Bango Bongo)的规则。所谓三分赛，即每洞按照最远的发球、最靠近洞口的球以及先进洞的球三项分别设置奖金，一洞打完后以奖金最多者为胜。



团体赛

以轮流使用1台PSP的方式，支持最多4人进行的对战模式。本模式包含三种独特的游戏规则，令玩家能够与朋友同乐。

三洞剥皮赛(3 HOLE SKINS)：每个洞分别设定奖金的得分模式，3个洞结束后得到奖金最多的玩家获胜。

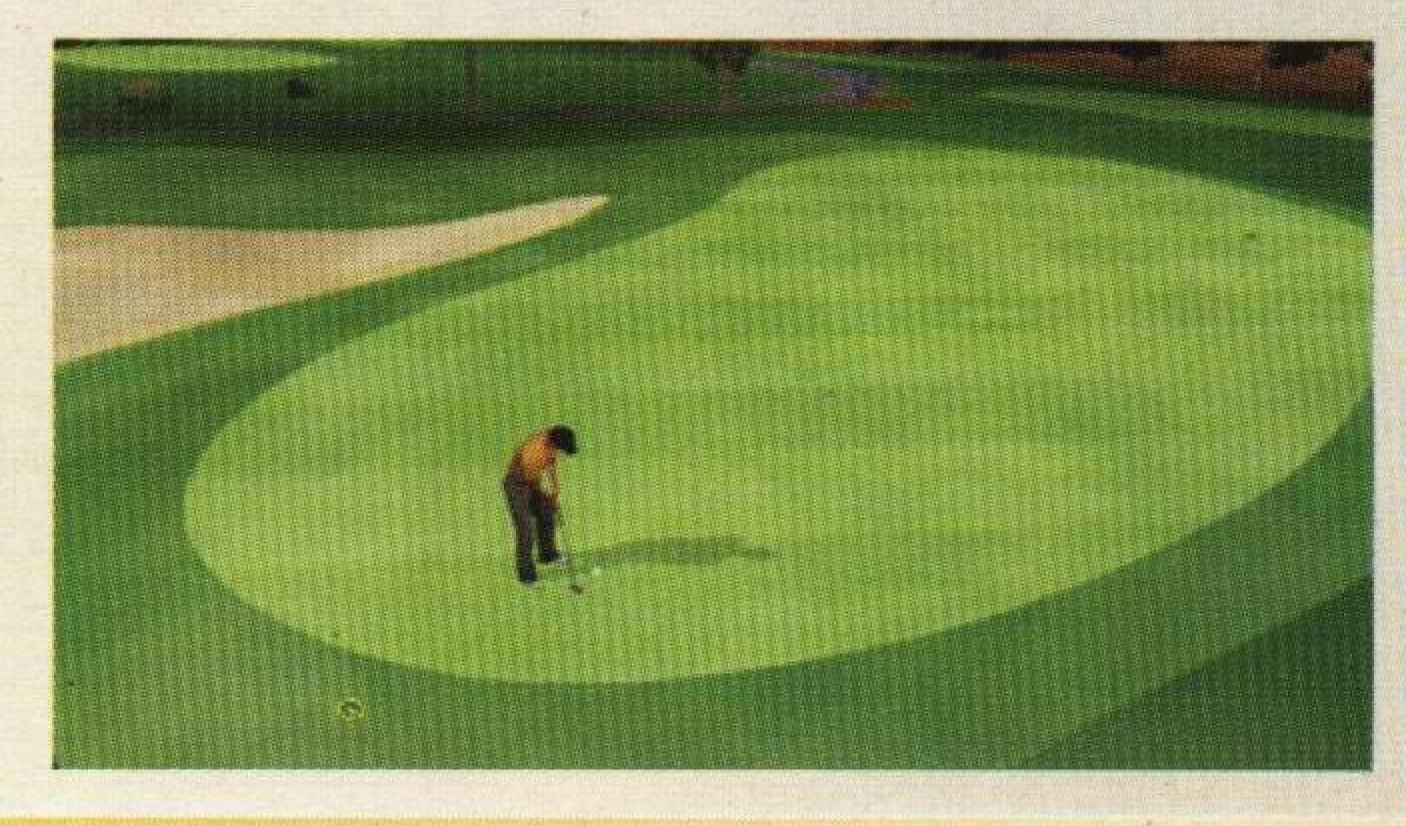
发球赛(DRIVING CONTEST)：以发球的距离和准确性为基准的模式，比赛结束时得分最高的玩家获胜。

延长赛(PLAYOFF ROUND)：每打完一个洞，得分最低的玩家就会被淘汰出局，最后剩下的玩家就是胜利者。



用户资料

以获得的奖金来强化自己选手的能力！除了购买新的高尔夫用具以挑战下一场比赛或者是查阅过去的比赛记录以外，还可以在商店中购入各种衣服、饰物等，改变自己选手的外形。





《ANOTHER CODE 双重记忆》是任天堂出的一款很有创意的推理解谜类游戏，在发售前就呼声很高，这款游戏充分利用了NDS的机能，使玩家能够置身于游戏中。另外PSP版的《永恒传说》也如期发售了，PSP的宽屏使战场的可见区域加大了，即使是在掌机上，战斗也依然爽快，重现了当年PS的经典之作。

责编／天意

洛克人EXE5 加内尔小队

ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル

GBA	CAPCOM
4990日元	RPG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 13

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

洛克人EXE系列第5作的另一个版本终于发售了，虽然两个版本发售时间间隔的比较长，但是两个版本的区别不大，除了人物、芯片以及一些剧情以外，其他部分都是一样的。如今一个游戏做两个版本甚至更多个版本已经成一种趋势了，但是做成这个样子，显得有些诚意不足，对玩家的吸引力也不是很大。但是有洛克人这块牌子支撑，这个游戏的销量还是很不错的。

小侃

正版收藏派
必入手喜欢的正版

不知不觉，洛克人EXE系列已经出了5作了！此作是前期所出的EXE5 布鲁斯之队的另一个版本，游戏整体和另一版本区别不大，只是出现的芯片会有所不同。这作很强调团体合作，游戏中必须时刻把握全新的系统"UNISON"，如果不善加利用，不但不能很好的作战、消灭敌人，还会反受其害。但是个人感觉此游戏系列的发展已经不大，对于玩家吸引力已不足。

皇牌空战A

ACE COMBAT ADVANCE

GBA	NAMCO
29.99美元	STG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 10



小侃

正版收藏派
必入手喜欢的正版

以现今GBA的机能很不适合做模拟飞行游戏，可是很多厂商就是不信邪。《皇牌空战》系列在家用机上是很受欢迎的，但是现在这款GBA版的皇牌空战让我们彻底认识到了开头所说的那句话。此游戏的操作手感僵硬，画面几乎只能算达到FC级别，音乐则更加是和PS2版的新作有着天壤之别，根本没有任何可比性。如果不是告诉我这是皇牌空战，很难想象有多少人会玩此作品。

雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

不看名字我真不敢相信这是《皇牌空战》，虽说GBA的机能并不是很高，但是GBA上比这画面强的游戏有很多。从游戏的容量上就可以看出厂商的不负责，32M的容量还有游戏质量就是赶工出来的。FC上的《TOP GUN 2》相信不少玩家都玩过，当时各种条件都不如现在，照样打造出一款不错的游戏，关键还是态度问题。总之，这次的作品配不上这块金字招牌。

胡保平	如果说每个人心中都有一片净土的话，那么PG和掌机就是我们广大玩家心中的净土。
读者资料	18岁，男，710048，陕西西安交通大学家属区1村44舍205室，兴趣：打机、做题

超级战争

SUPER ARMY WAR

GBA	ATLUS
29.99美元	STG
卡带	

★★★★★★★★★★ 15

暗凌

重度精修派

对沉迷的游戏极了解



ATLUS的一款以战争为题材的横版射击游戏，从部队的装备上看应该是在二战时期，游戏中玩家控制武装直升机，或是战斗机来支援地面部队的进攻，从而让地面部队占领拋点，摧毁敌人的总部。本作画面比较流畅，没有延迟现象。在操作手感上也比较好，不过直升飞机的操作和战斗机的操作还真是天壤之别啊。本作在每关之后都有评价，想拿好成绩要下一定工夫。

雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

本作是一款以战争为背景的动作射击类游戏。游戏中玩家可以选择“战役”和“战斗”两个模式，“战役模式”中，玩家要从头打到尾，每完成一关，就可以随时在“战斗模式”中选择。玩家在游戏时要根据各关不同的任务来控制诸如直升机或战斗机等不同的战斗武器，操作手感不错，难度也不是很低，要想在战斗后取得较高的评分，各位玩家还得小心迎战才行。

ANOTHER CODE 双重记忆

アナザーコード 2つの记忆

NDS	NINTENDO
4800日元	AVG
卡带	

★★★★★★★★★★ 18

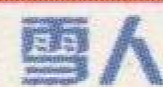


暗凌

重度精修派

对沉迷的游戏极了解

作为一款AVG，流程的长度令人满意，虽然只能按照固定的剧情走向固定的结局，但是游戏的创意和谜题设计却令人折服。游戏中的DAS系统是最大的亮点，除了能读取DAS卡内的信，还能用来拍照，这对解谜有着关键的作用，初次进入游戏时DAS登录界面中显示的主角生日就是玩家在NDS中设定的自己的生日，配合官方网站的宣传，任天堂的巧妙用意不难体会。



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

作为一款文字解谜推理游戏来说，本作可以说是比较成功的。玩家在游戏中扮演一名独处荒岛的少女，为了解开重重迷雾而不断冒险。游戏的整体气氛营造得非常到位，那种谜底似有若无的感觉能够使玩家最大程度地投入到游戏中去。另外，使用触笔来控制人物行动和进行解谜操作可以给那些习惯了GBA按键操作的玩家带来不少新鲜感，喜欢文字解谜的朋友不要错过。

永恒传说

テイルズ オブ エターニア

PSP	NAMCO
4800日元	RPG
UMD	

★★★★★★★★★★ 16

小侃

正版收藏派

必入手喜欢的正版

PSP版的永恒传说在3月3日如期发售，这次的作品几乎是照搬PS版的。本作的片头的动画是重新制作过的，其他的地方基本没有什么变化，就连BUG也和PS版一样，也许是NAMCO有意保留吧。本作读盘速度非常理想，不仅切入战斗画面的速度很快，而且战斗中基本没有读盘时间，保证了战斗的流畅性，但是美中不足的是人物看起来像贴上去的，大概是避免残影吧。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

第一次接触永恒传说，高质量的片头动画相当有震撼力，连一些微小的细节也刻画的很细致，游戏的全程语音更让我对本作产生好感，而游戏中的各个场景都让人看起来很赏心悦目，在游戏中穿插的小游戏也很有意思。令人满意的是本作没有出现长时间频繁读盘，战斗时也没有任何拖慢，动作很流畅，唯一觉得遗憾的是人物在画面上显得太小，看起来不舒服。

马剑峰	创新带动发展，发展成就未来，只有充满无限创意的NDS才有美好的明天。
读者资料	18岁，男，225009，江苏扬州新能源C区11幢102室，兴趣：打机、看书、睡觉



《超级战争》是一款以战争为背景的游戏。《PACPIX》利用NDS的机能给玩家一种新感觉。PSP上最炫的PUZ游戏也闪亮登场。 责编/天意

本期注目新作
2月25日~3月10日

GBA	超级战争
NDS	PACPIX
PSP	LUMINES
—	—
—	—



超级战争

GBA	ATLUS	STG	32M
	2005.02.22	29.99美元	1人用

操作介绍

直升飞机操作

空中	
A键	机枪
B键	导弹
R键	空降伞兵

地面	
A键	士兵上飞机
B键	士兵下飞机
R键	特殊武器1

战斗机操作

空中	
A键	机枪
B键	炸弹
R键	特殊武器1
L键	特殊武器2

地面	
B键	减速
R键	特殊武器1
L键	特殊武器2

攻略要点

—— Mission 1 ——

第一场战斗没有什么难度，可以说是让你熟悉操作的。控制的是直升飞机，起飞和降落都很容易。武器有两个，一个是机枪，另一个是导弹，机枪主要可以对付敌方的士兵和吉普车，导弹主要对付敌方的坦克，机枪是无限的，导弹只限8枚，用光后要回停机坪补给。另外，可以让自己的士兵上直升飞机，在空中按R可以空降（注意不要飞太低），不过在本关好像没什么意义。本关的任务是配合地面部队一举歼灭敌人，除了你之外还有一架直升飞机会帮你，不要误伤。特别要注意敌人的吉普车，因为装备了对空导弹，所以这是本关对你威胁最大的敌人。



—— Mission 2 ——

本关控制的是战斗机，比起直升飞机来操作难一些，主要是降落比较难掌握，还要注意飞行高度以免出现坠机。和直升飞机不同，战斗机在炸弹数的旁边有个投弹命中，这个数值是靠投掷炸弹击中敌人加上去的，击中不同的敌人有不同的分数，没有命中的要减4，这个数值满20后会自动清零，并奖励一个特殊武器（按R使用）。根据关卡的不同使用的特殊武器也不同，特殊武



吕国江	PSP，欣赏的是声光效果，是用来看的游戏机；NDS，游戏玩法创意无限，是用来游戏的。
读者资料	21岁，男，528000，广东省佛山市科学技术学院182号信箱

器如果在获得的那关没用，可以保留到下关，要合理应用。本关敌人不仅是地面部队了，还多了直升飞机，这是我方地面部队的杀手，所以要用机枪尽快解决掉，这样就可以很顺利的过关了。

—— Mission 3 ——





本关使用的是直升飞机，敌方只有一架直升飞机，还算好对付。敌方多了一种新型坦克，要用两枚导弹才能解决，火力也比较猛，需要提前解决掉。敌方吉普车的数量增多，对你是个不小的威胁。特别一提的是本关的特殊武器是V2火箭，可以用来攻击敌人比较密集的地方，杀伤力比较大，如果前一关留下了特殊武器这关就可以用了。

—— Mission 4 ——



本关敌方有两架直升飞机需要解决，我方有一架直升飞机做支援，但不要指望它能帮你什么。敌人的吉普车和新型坦克数量虽然比较多，但是用炸弹击中会有5分投弹命中，所以要利用这一特点，为下一关打好基础。本关的特殊武器是空降伞兵，没有什么用，但是到下关也不保留。

—— Mission 5 ——



这一关里出现了村民，要去救他们并送回你的营地，每送回10个村民就可以获得特殊武器，这关特殊武器是V2火箭，对本关这种敌人众多的局势是非常必要的。另外，直升飞机的载重量上升后，也比原来难操作了。敌方这关有两架直升飞机，对你地面部队的破坏力还是很强的，要优先解决。

—— Mission 6 ——

这一关开始我方配备了两架战斗机，而敌方则是直升飞机，有明显的空中优势，可以全力攻击敌方的直升飞机，同时注意一下吉普车就可以了。

—— Mission 7 ——

这关可以看到一种新的特殊武器——呼叫轰炸机大量投弹。这是一种打击范围很大的武器，轰炸机投弹的地点就是呼叫时的地点，所以用这个特殊武器时要注意，投弹的范围内是否有我方的部队，以免误伤。

—— Mission 8 ——



这关出现了购买系统，控制直升飞机时，按住L键配合方向键可以选择想购买的兵种或武器，这样一来就可以根据战场的情况选择增加什么样的兵种了。本关开始可以用V2火箭先袭击敌人，这样就比较好打了。

以后的关卡和前面几关的大同小异，每关的胜利条件都是一样的，在此就不做介绍了。



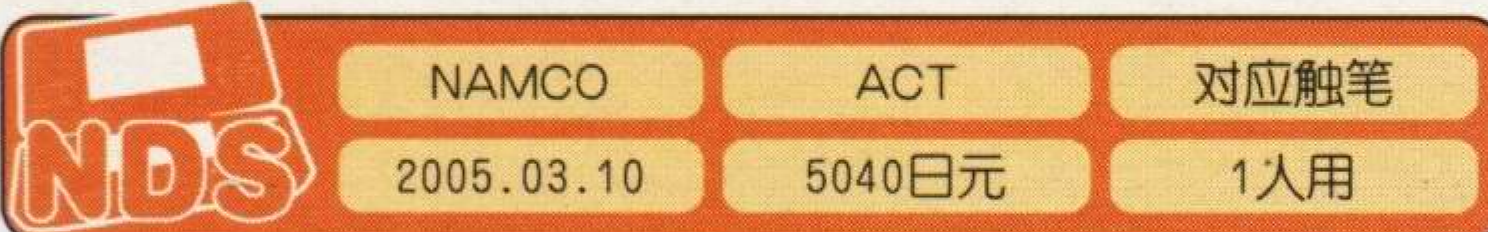
隐藏要素：输入444442这个密码后游戏中的战斗机会现代化，但实际效果是一样的，只供观赏。

—— 全关卡密码 ——

Mission	密码
Mission 1	222222
Mission 2	221888
Mission 3	113789
Mission 4	882222
Mission 5	248224
Mission 6	224786
Mission 7	684466
Mission 8	224887
Mission 9	324987
Mission10	111116
Mission11	137733
Mission12	777346
Mission13	144632
Mission14	777431
Mission15	142444
Mission16	212846

陈智睿	我的FRIEND因游戏而失去了GF，我因游戏而得到了GF，呵呵。（某位失恋者：人来，把他拉出去打！）
读者资料	17岁，男，510725，广东省广州市黄埔区文中船厂宿舍区东区55栋203号房，兴趣：GAME、ANIME、GIRL



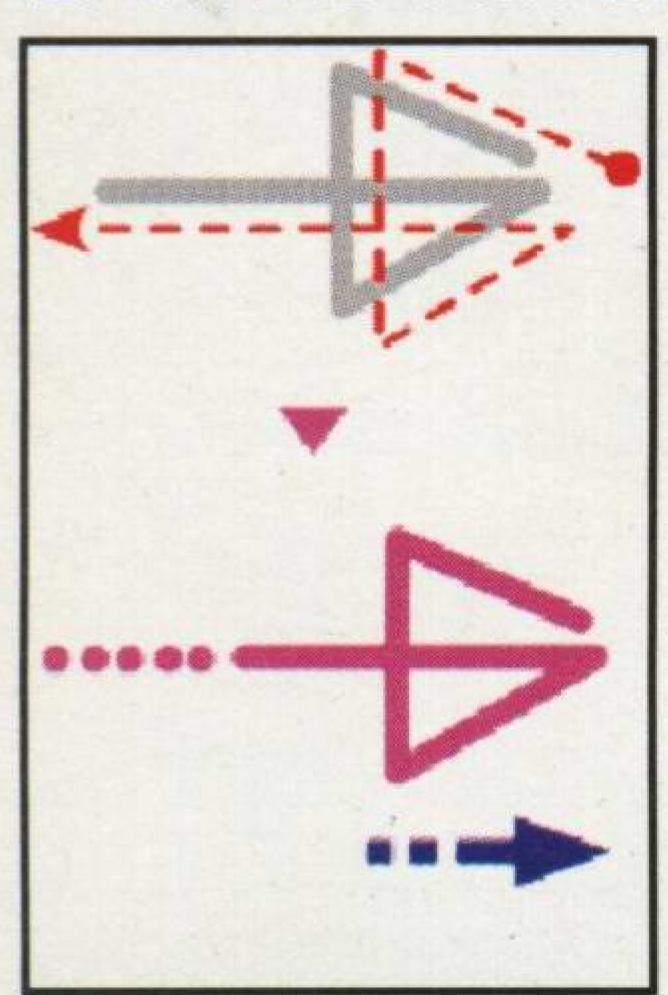


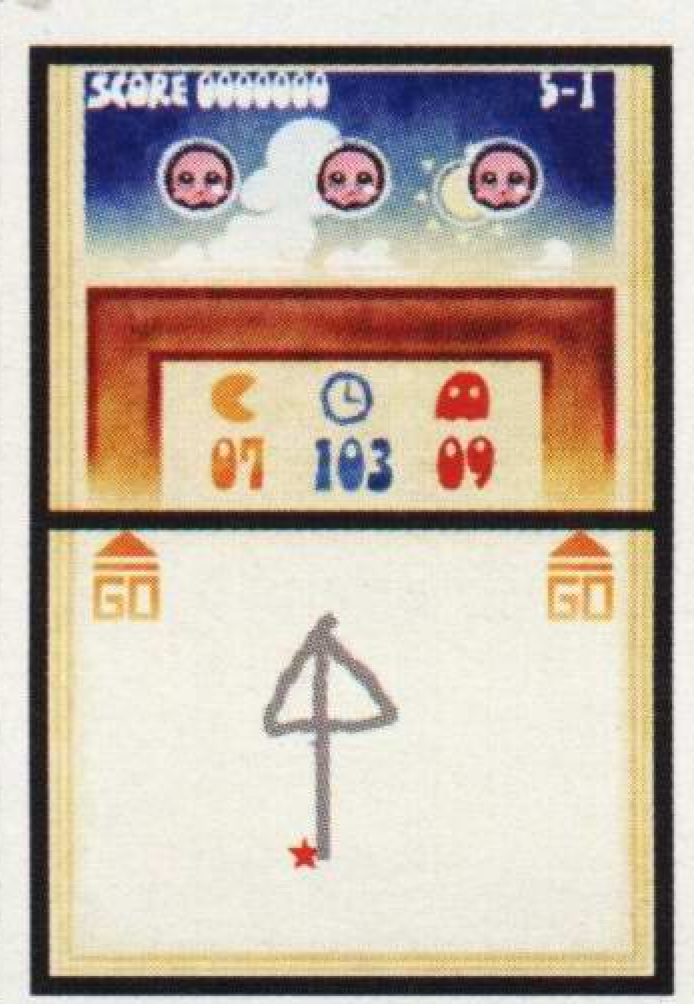
新笔法

除了PACMAN以外还能以另外两种笔法画出其它东西，在游戏中满足一定条件后就能得到新笔法，画出的物体能和PACMAN一样实体化，并发挥各种特殊能力，游戏后半的流程会频繁用到。

◆能击落上屏幕幽灵的箭

在下屏幕上以触笔画出箭的形状后，实体化的箭会向着尖端的方向沿直线非出去，直飞出上屏幕画面，如果命中飘浮在空中的幽灵时，幽灵就会被击中并掉落到下屏幕来。细致地调整角度才能准确命中，而被击中的幽灵会在一定时间内陷入麻痹状态不能行动。



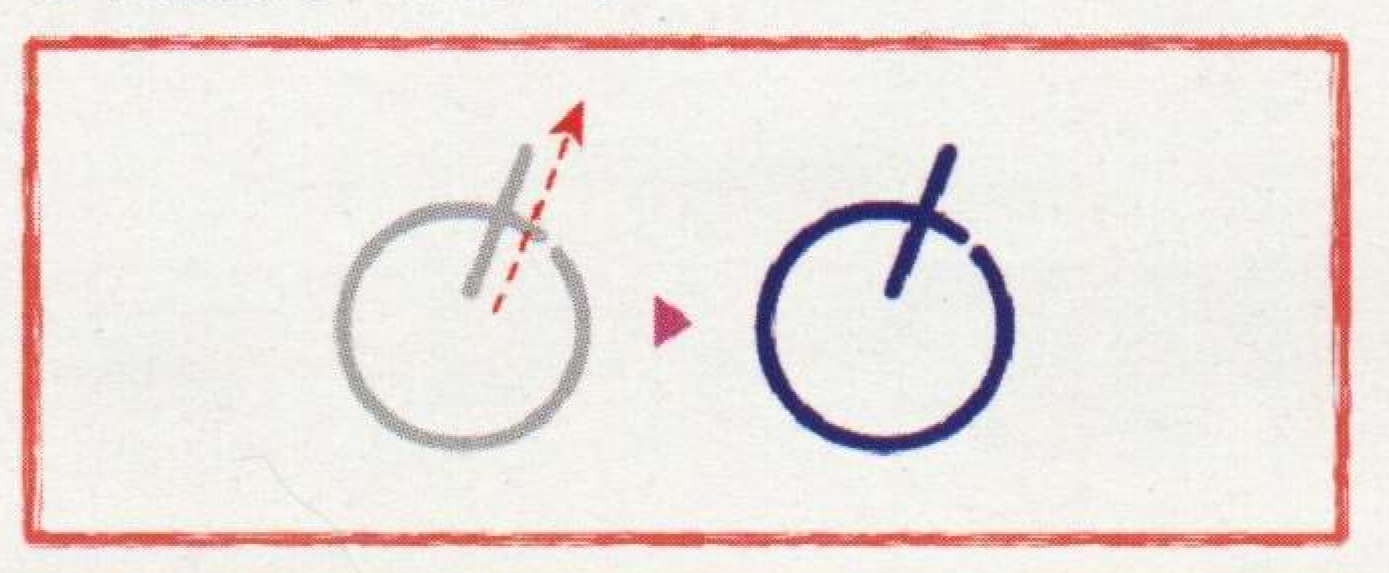


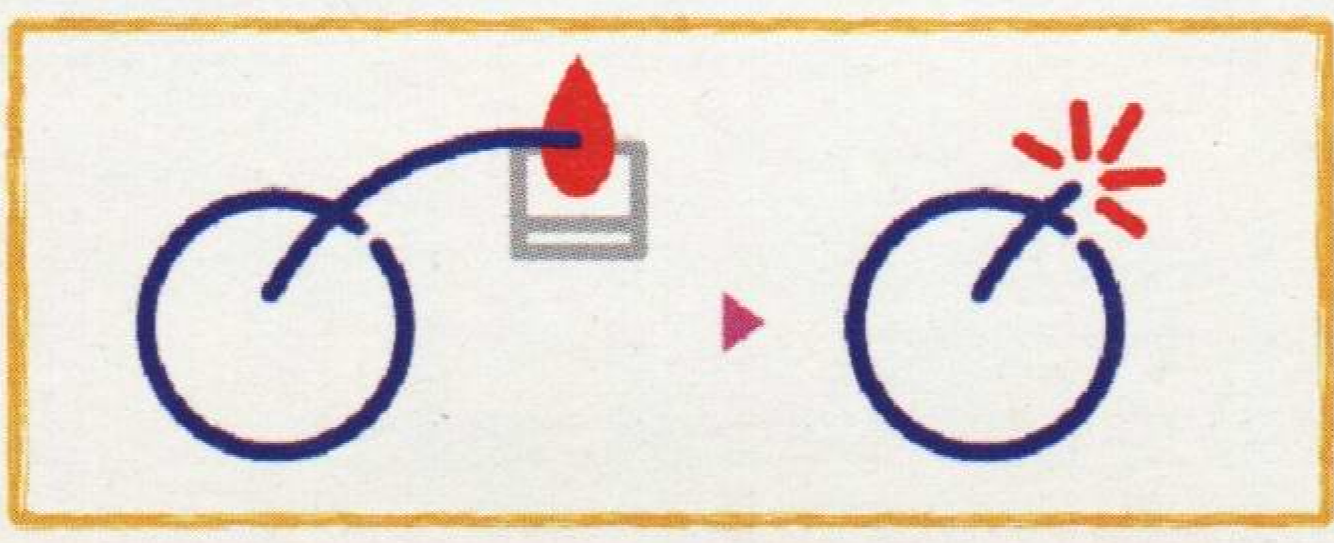




◆能破坏近处物体的炸弹

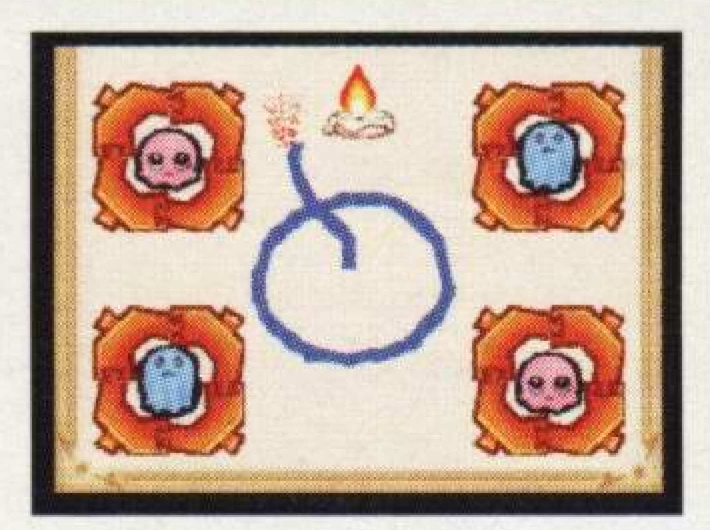
实体化后的炸弹能破坏近处的物体，爆风能使附近的敌人停止行动，爆风的范围由炸弹的大小决定。与画箭不同的是，画炸弹要分两个步骤，首先画出一个圆形，然后画一条导火线，当然仅仅这样还不能使炸弹爆炸，必须令导火线接触火源才行。实际上把炸弹画成方形或者心形也没关系，有兴趣的玩家可以尝试到底画成怎样的形状才不能成为“炸弹”。

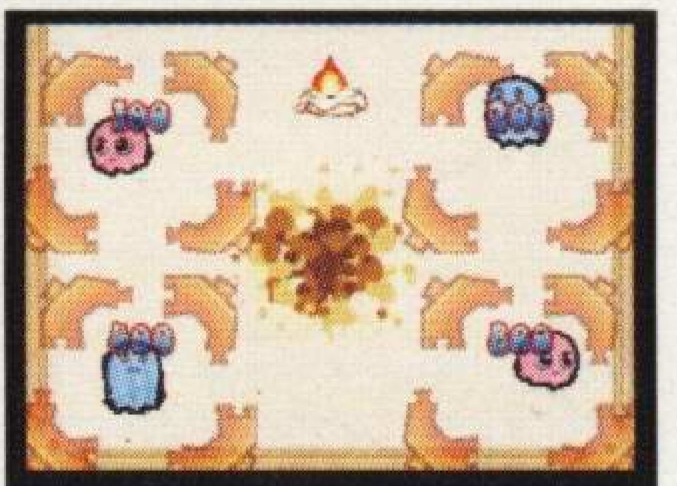














敌方介绍

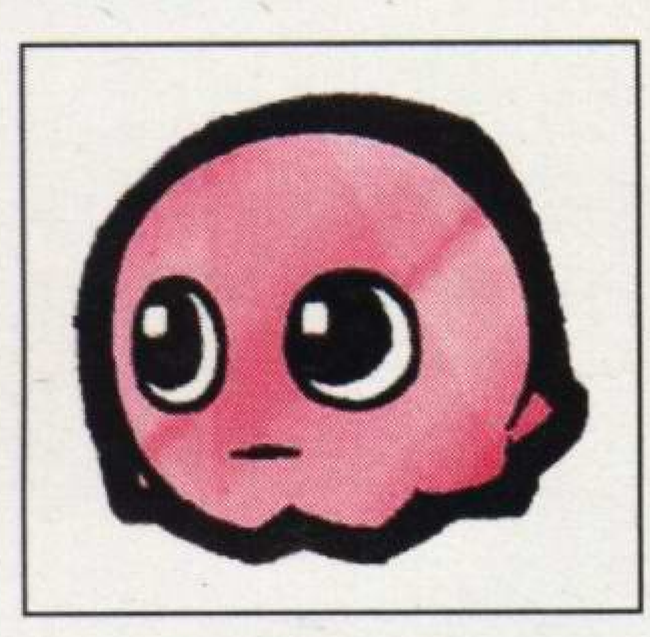
宫成	掌机的性能无法代表游戏的快乐，永远支持任天堂的Game Boy Advance。
读者资料	13岁，男，230031，安徽合肥五十中初二10班，兴趣：GBA

本作中作为游戏舞台的书之世界里潜藏着各种幽灵，它们的行动各有规律，简单的直接把它们吃掉是不行的哟，但是幽灵也并不是那么讨厌，其中也有非常可爱的家伙。如何掌握规律预测它们的行动，巧妙引导PACMAN吃掉幽灵是本游戏的关键所在。

●懦弱爱哭的幽灵

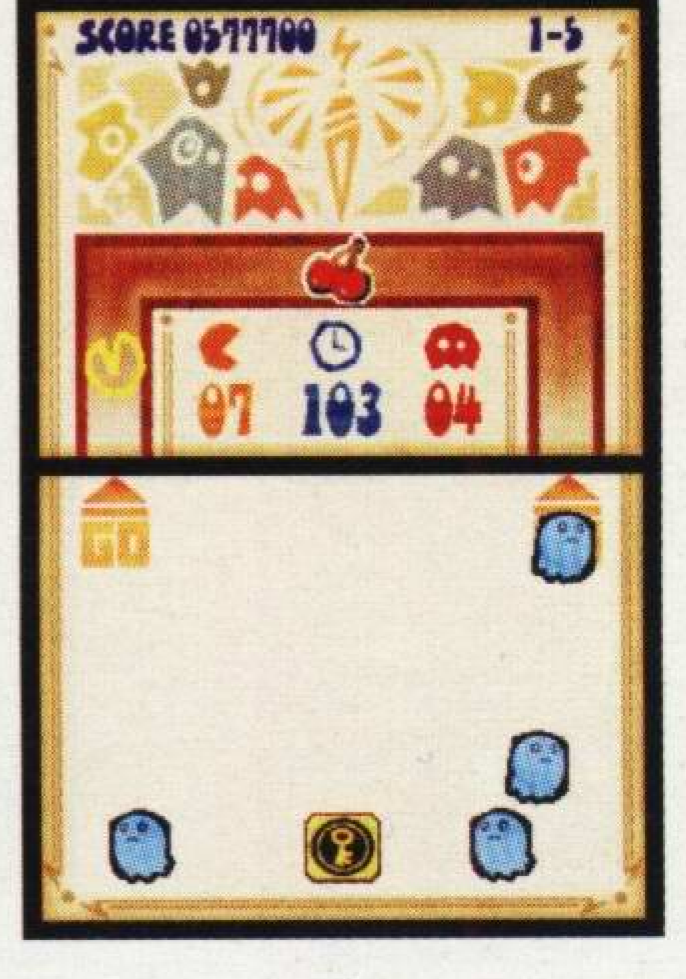
从最初的关卡就开始出现幽灵，有着一对很大的眼睛，看到PACMAN出现的时候会一哄而逃，但是吃起来相当容易。





●情绪多变的幽灵

看到其它幽灵被吃掉的时候也总是一副事不关已的表情，逃跑速度是最快的，但是无法移动较长的距离。

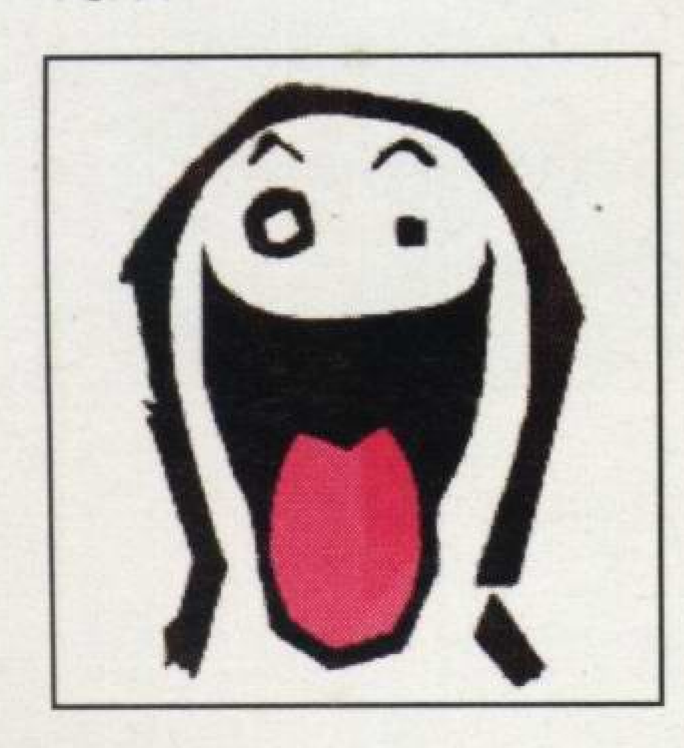




●神出鬼没的幽灵

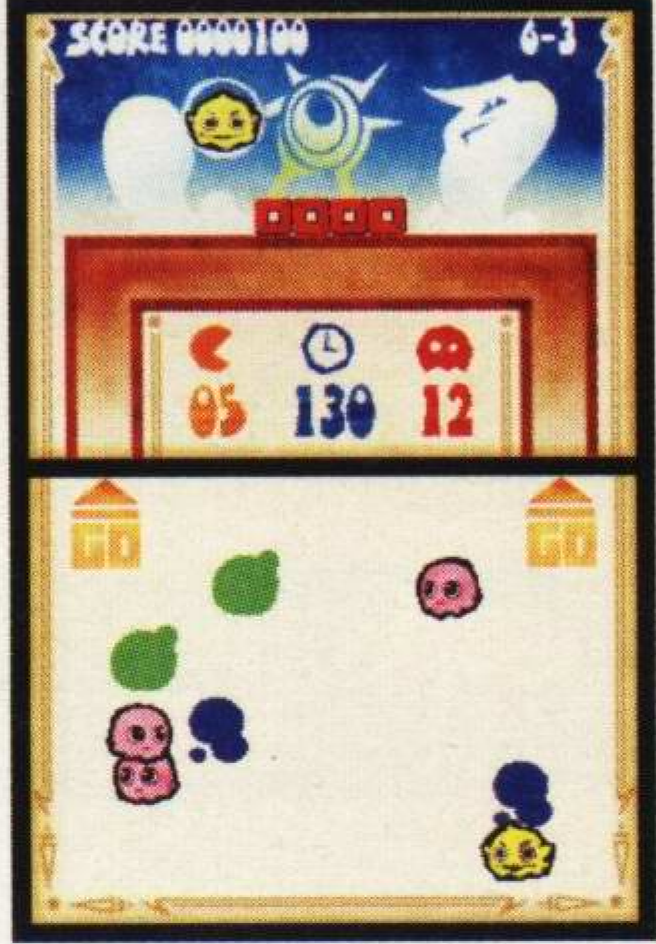
具有传送能力的幽灵，对付起来比较困难，不过可以画出很大的PACMAN来断绝它逃跑的后路，或者以数个PACMAN形成连携也很有效。

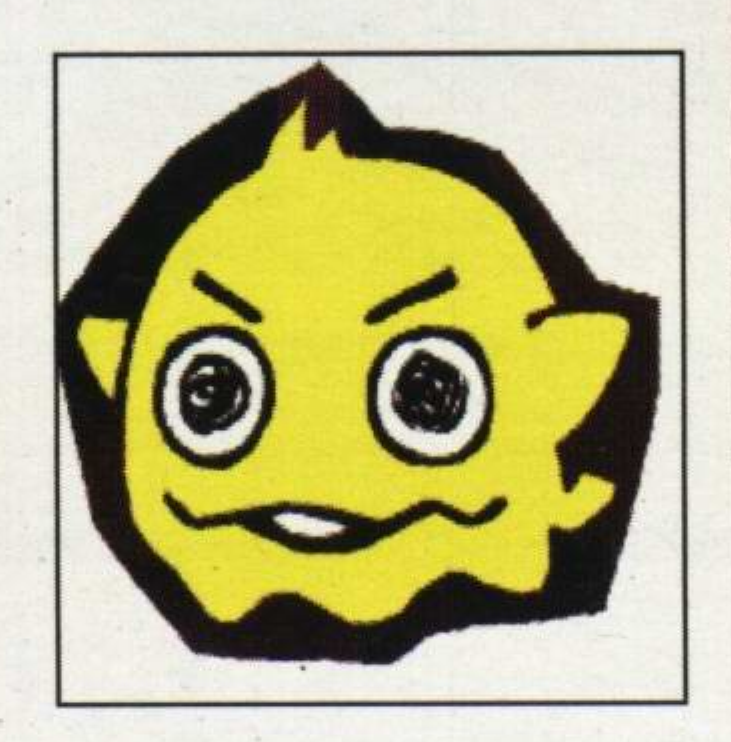




●弄脏书面的幽灵

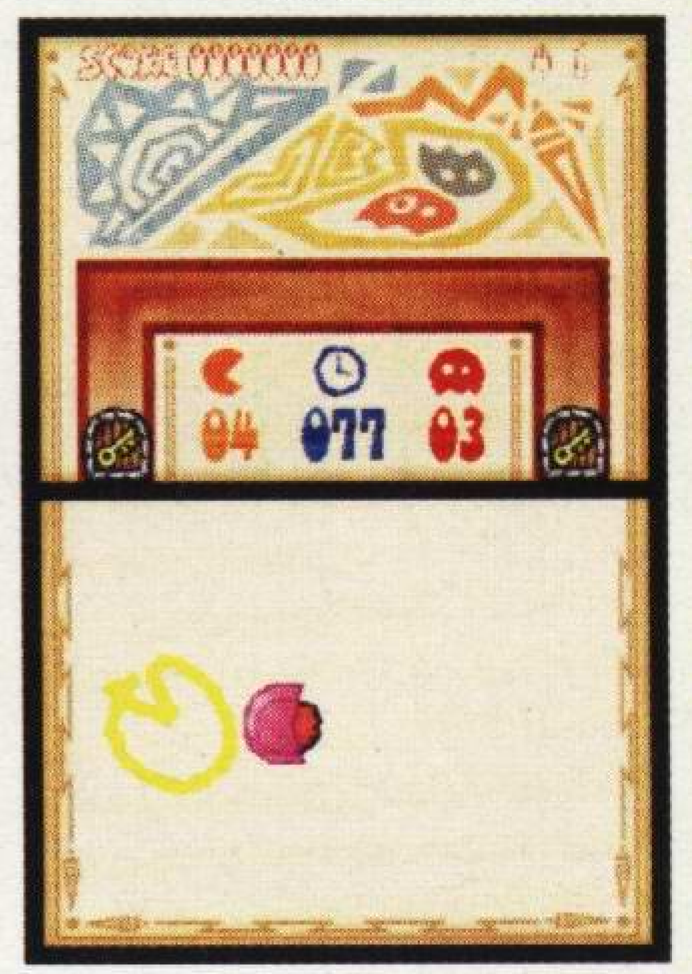
一边移动一边落下油彩弄脏书面的幽灵，被弄脏的地方暂时无法以触笔描画，过一定时间后油彩才会消失。





●有防护罩的幽灵

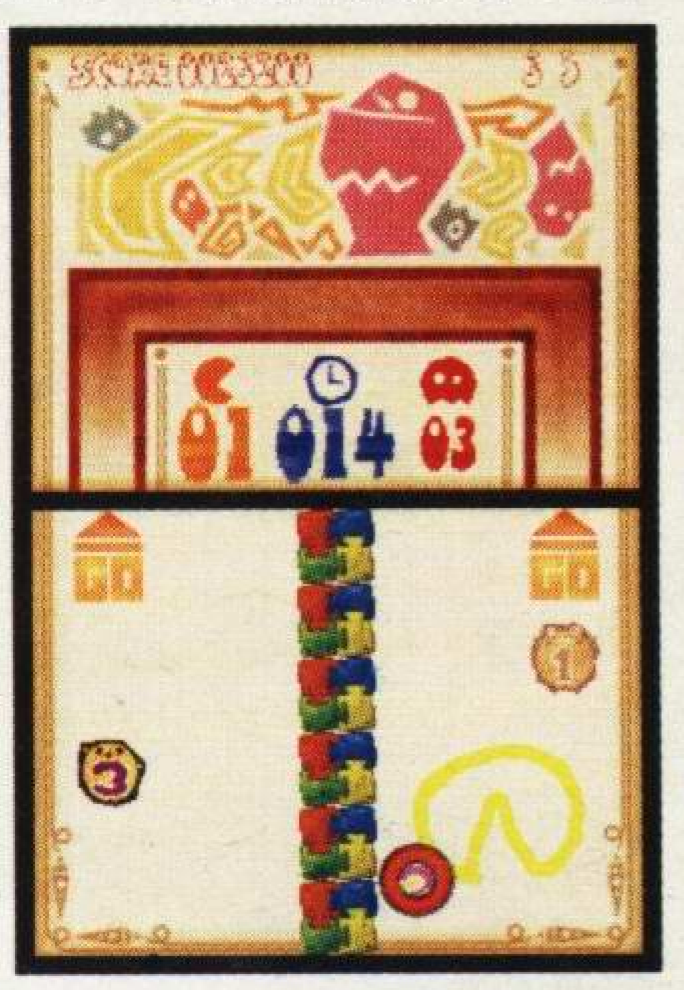
身体表面有防护罩，PACMAN从正面无法吃掉它，不过这种幽灵行动相当缓慢，从后面就能很好解决它。





●团体行动的幽灵

团体行动的命运共同体，必须按照数字顺序来吃掉才能消灭它们，失败的话又必须从最初开始重新来。





●BOSS幽灵

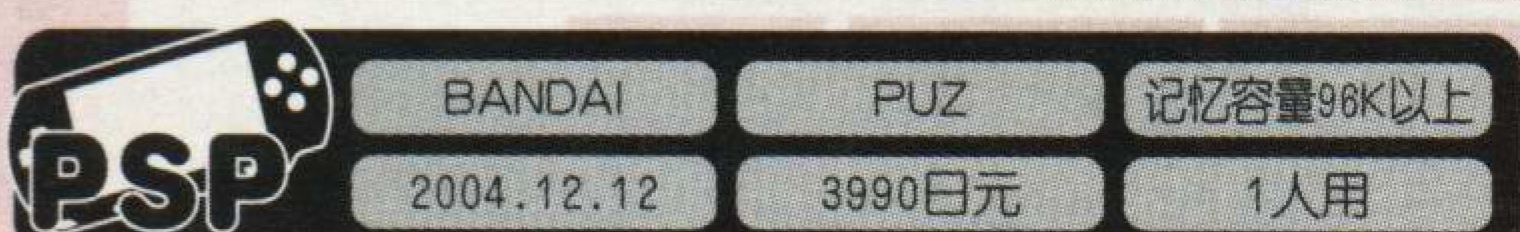
游戏中每通过两关就会出现一个BOSS幽灵来和PACMAN单挑，掌握BOSS幽灵的弱点才能打败它们。







LUMINES

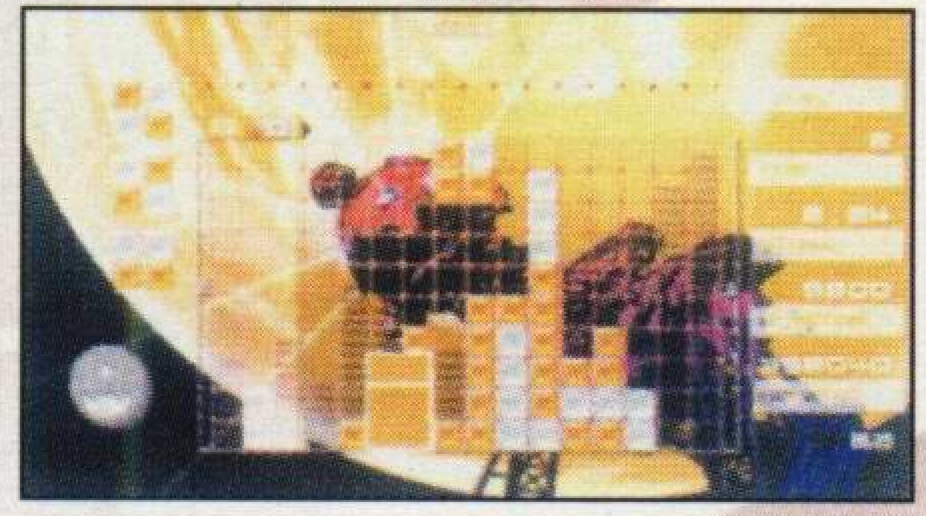
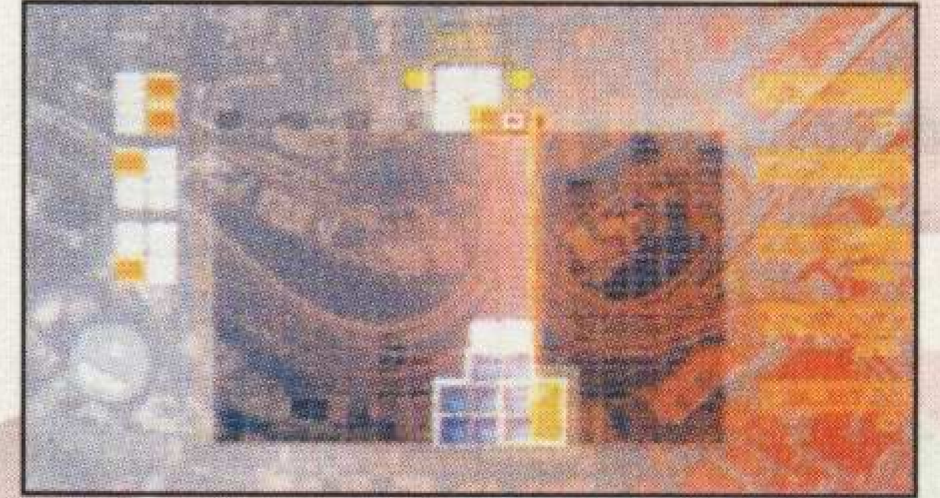


PSP	BANDAI	PUZ	记忆容量96K以上
	2004.12.12	3990日元	1人用

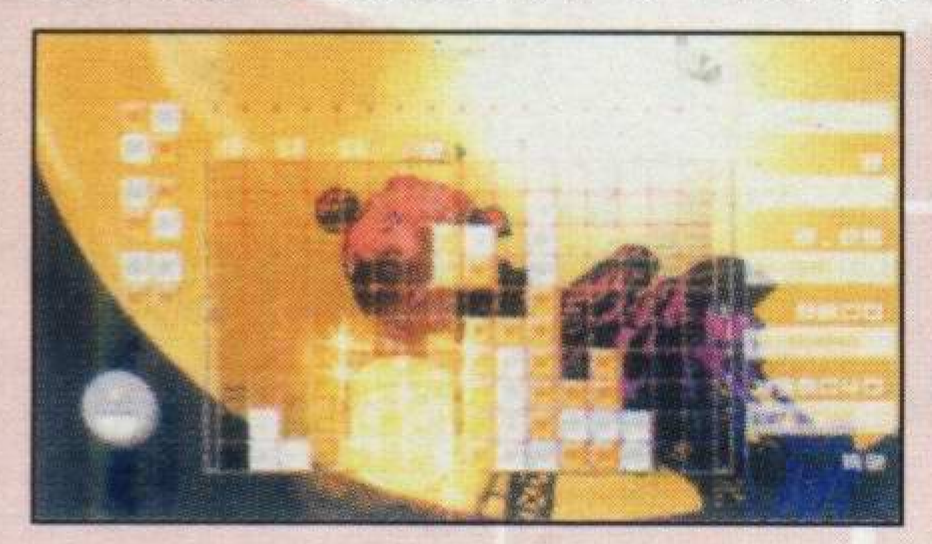
《LUMINES》是监制过《Space Channel 5》和《Rez》的水口哲也的最新作品，与普通PUZ游戏不同的是，本作在方块游戏中融入了华丽的声光效果，方块加音乐的玩法绝对给玩家带来不同以往的新感受。

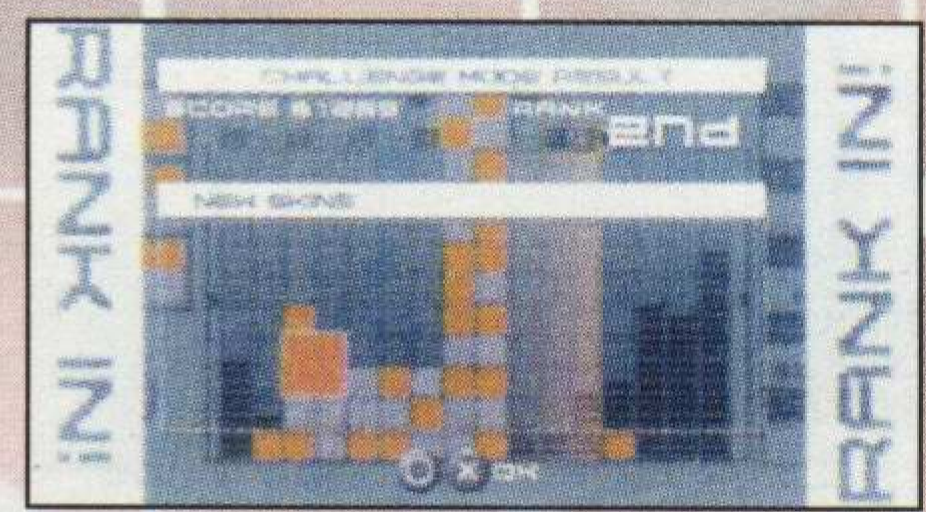
游戏规则

游戏的基本玩法就是转动逐渐下落的双色方块，把同色的小方块堆放成方形，组成方形的方块颜色发生改变并进入消去待机状态。方向键控制方块移动，×键和○键控制方块顺时针旋转，△键和□键控制方块逆时针旋转。

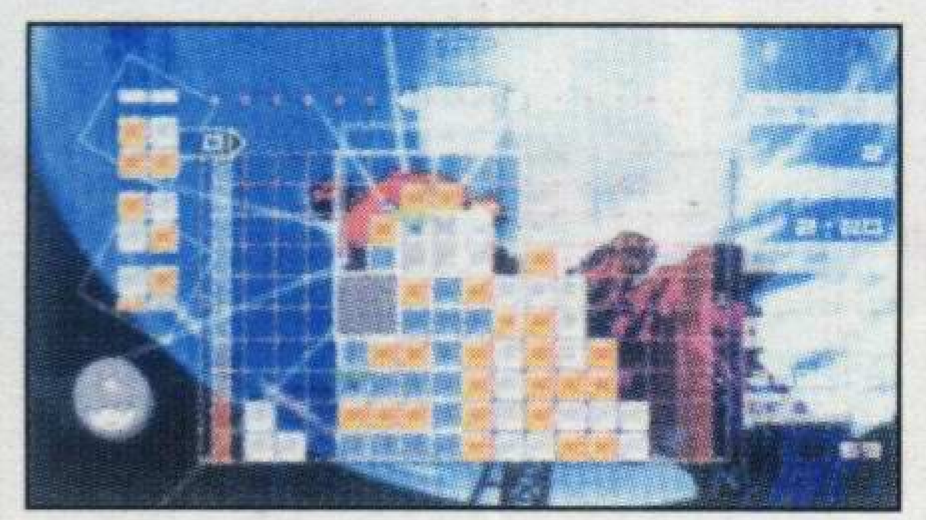
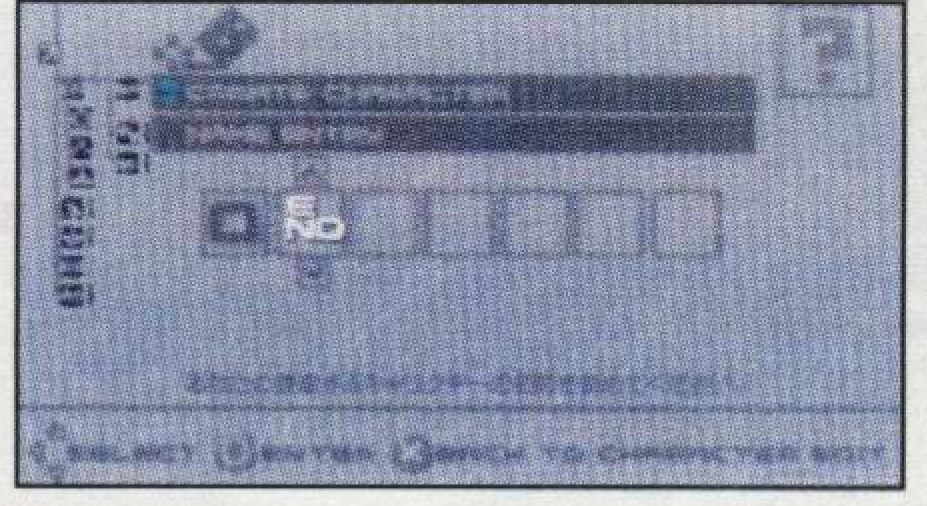
随着音乐的节奏，每隔两小节的时间有竖直的时间线从左往右横扫过画面，时间线通过后所有消去待机状态的方块全部消去，同时分数增加。一次消去多个方形时会获得更高的分数，而时间线上方的数字表示的是本次消去的方形数量，比方消去的方形是2X3的大小，相当于两个2X2的方形，则消去数量计为2。当方块堆积到画面最上方时GAME OVER。





有时会出现与普通方块不同的特殊方块，当消去含有特殊方块的方形时，与该方形邻接的所有同色方块也会全部消去（斜向邻接的方块不能消去）。巧妙利用特殊方块能形成大规模连锁消去，甚至能逆转危急局势。

第一次开始游戏时会有登录画面，在这里输入名字并选择头像，头像是包括十二星座在内的各种小图案哦。名字和头像决定后，游戏得分和对战结果等数据都以该设定记录下来。


模式介绍

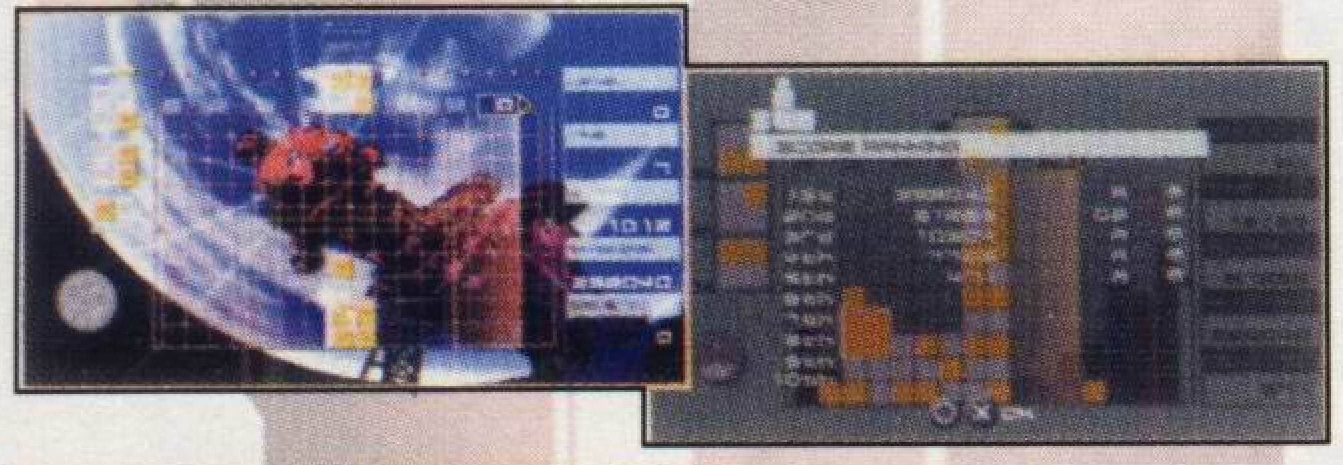
—— 单人游戏 ——

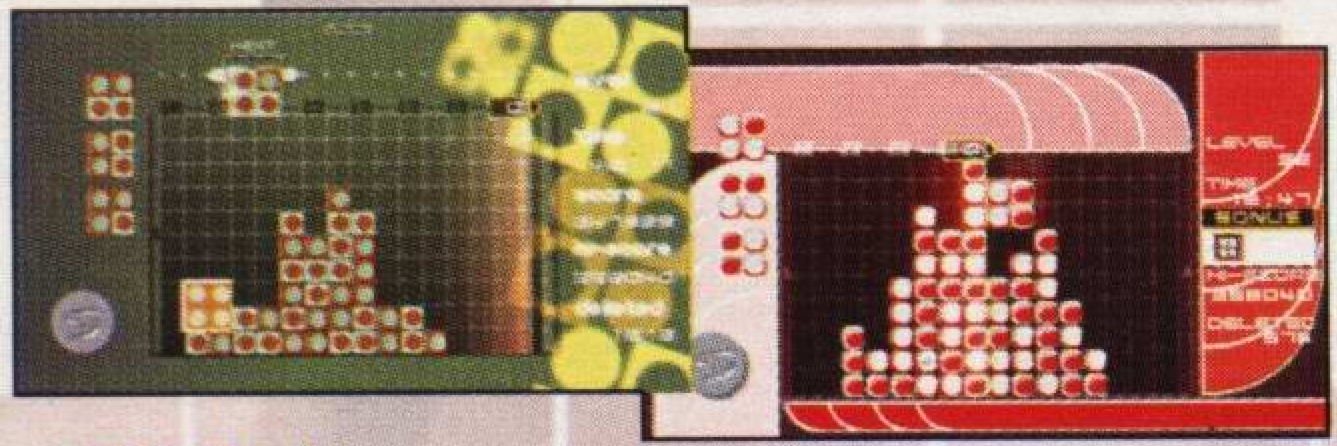
●挑战模式

没有时间限制的模式，随着等级提升画面背景和游戏音乐会经常变化，而方块下落的速

潘群	我终于知道GF的意思了：Game Friend。
读者资料	17岁，男，325000，温州市27幢607室，兴趣：游戏、动漫

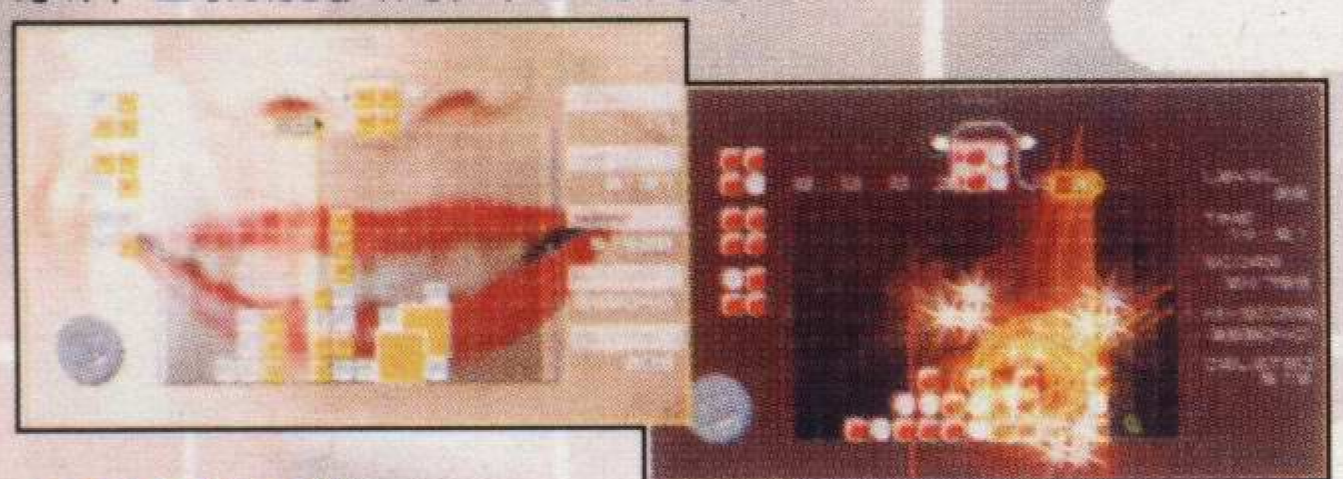
度也越来越快，能坚持多久就看玩家的功力了，GAME OVER后会出现本次的得分和名次，并被保存下来。





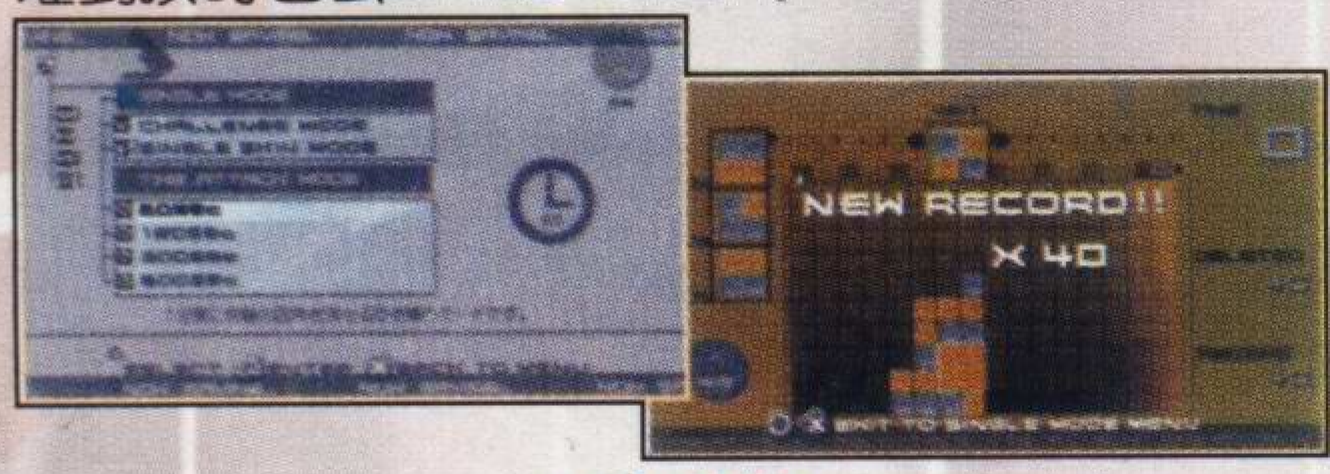
●背景模式

玩家可以自由选择自己喜欢的背景来进行游戏，最初能选择的背景很少，在各模式中达成各种条件后就能获得其它的背景。



●时间模式

在限定时间内尽量多消去方形，时间限制有60秒、180秒、300秒、600秒四种，刷新记录的话，新记录会被保存下来，而在限定时间内方块堆到顶时也会GAME OVER。



双人对战

《LUMINES》支持双人无线通信对战，开启无线LAN开关后，选择该模式后，就可以看到开启无线通信的对手，选择对手进入对战。对战时能自由选择使用的背景，首战时由1P选择背景，连续对战时则由上回合胜利方选择。

双人对战时游戏画面分左右两区域，各自有方块落下，当时间线扫描过画面后，消去方形较多一方的区域会扩张，最大能扩张4格的宽度，而此时对手的区域就只剩4格宽度。方块先堆到顶的一方为负方。





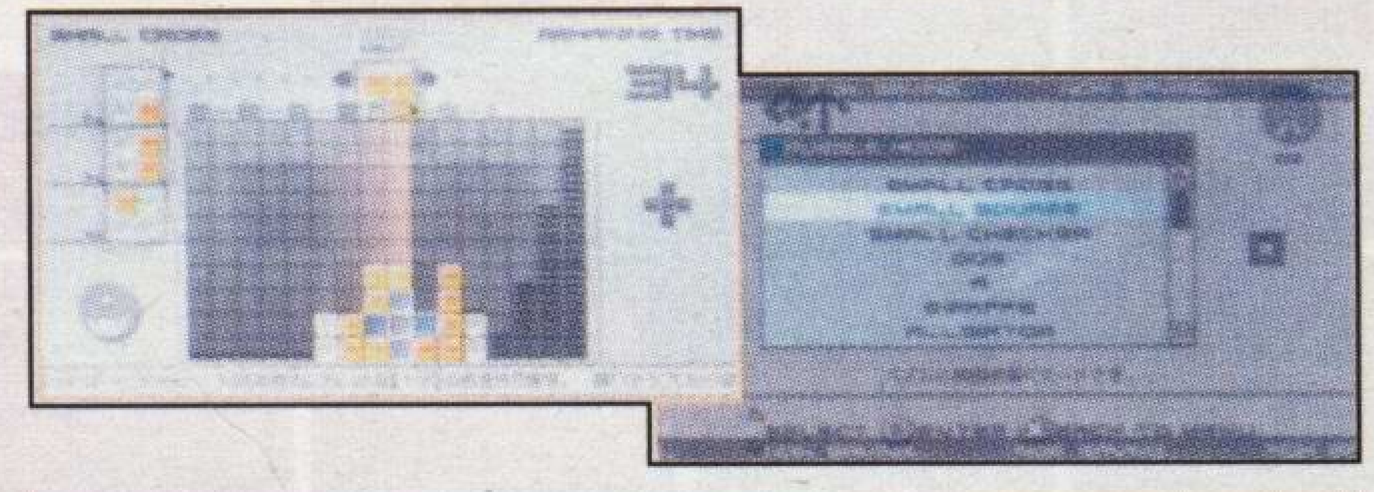
人机对战

与陆续出现的CPU人物对战，规则与双人对战相同，CPU人物有着各自不同的背景和音乐，取胜后CPU的头像能作为自己的头像使用，而得到的背景则能在各模式中使用。



解谜模式

挑战给出的各个谜题，要求是在限制时间内把方块堆成给定的形状，使用两种颜色中的任意一种都可以，而与指定形状邻接的方块必须是异色的。完成后会陆续出现新的谜题，而挑战成功的谜题也可以多次挑战。所有谜题名称如下：



SMALL CROSS	SMALL SQUARE
SMALL CHECKER	DOG
A	GIRAFFE
ALLIGATOR	CREATE 4X4
SMILE	HORSE
ARROW UP	ARROW LEFT
ARROW RIGHT	ARROW DOWN
INFINITY	CLEAR ALL
BIG SQUARE	BIG G
FYLFOT	HUMAN
SNAKE	BIG CHECKER
BIG CROSS	DELETE 20 OVER BLOCKS
ZERO TO THREE	BIG O

本作中玩家控制方块的各种音效与背景音乐浑然一体，色彩鲜艳的方块与背景图案及光线形成强烈的视觉冲击。因此小编提醒各位玩家在玩《LUMINES》的时候要注意休息眼睛，玩上一会儿就暂停一下休息几分钟，这样也有助于调整状态取得高分哦！

董超	游戏也是生命中的一点色彩，玩好游戏，开开心心度过每一天。
读者资料	17岁，男，314300，浙江海盐县海盐高级中学高二12班，兴趣：电玩、绘画、跆拳道

夜来读鬼 其味自知

——GBA经典文字游戏盘点

仔细想来，GBA其实是一部很适合用来"阅读游戏"的主机：第一，文字游戏之优势在于剧情，并不需要很高机能作辅；第二，作为掌机，GBA完全能够实现携带者"随时随地阅读"的愿望。不过大概是因为语言障碍的关系，与情节动人的RPG和火爆激烈的ACT相比，GBA上的文字游戏长期以来都是一副"养在深闺人未识"的模样。不论《逆转裁判》系列，还是《恐怖惊魂夜》、《彼岸花》在剧情和表现手法上都堪称高水平，前者因为有汉化小组介入才"得见天日"（实在是很感谢他们无偿的劳动）；后者，以及许多和后者一样优秀的文字推理游戏一直珠藏椟中，难有人识。记得在以前的杂志上看到过《恐怖惊魂夜》的剧情小说，除开作者文笔的因素，其本身就是一部非常优秀的剧本，正是这样一些被"埋没"的优秀剧本，激起了我的文字欲望。

虽然同样属于文字游戏，如果按风格细分，种类也是非常丰富的，玩不同的文字游戏会让人感觉是在阅读许多不同种类小说，恐怖惊悚者，有如夜来读鬼，其味自知；幽默温情者，让人烦恼之中莞尔一笑，顿觉轻松；涉案推理者，峰回路转，险象环生，令人欲罢不能。所以有朋友说，烦恼时，ACT发泄之；舒畅时，RPG陶冶之；万无聊赖或浮躁之时，不妨试试GBA的推理文字游戏，顿然明白欲速则不达之道理。想来，这话不无道理。

文/转生之炎　责编/雪人

峰回路转之悬疑推理类

其实在接触GBA之前，笔者也玩过不少电视游戏中推理类文字游戏，可是一来觉得白花花的大片电视屏幕只用来显示几个不痛不痒的文字有点浪费，二来实在无耐心枯坐电视机前苦苦思索，以至于与许多优秀文字类推理游戏失之交臂。直至与GBA兄会面，在充分感受到时不时"掌中翻阅"的愉悦和乘车途中瞑目思索的乐趣后，全面喜爱上了这种峰回路转的游戏类型。

细算起来，GBA上的涉案推理类游戏并不少，但在汉化之前却往往难有人问津，像《逆转裁判》系列、《侦探学院Q》、《名侦探柯南》等游戏，都是借助汉化的力量才得以与玩家见面，另外，在PS及PS2上历史颇为久远的《神宫寺三郎》系列也终于在GBA即将谢幕之时搭上了GBA的最后一班车，同样是推理类游戏，各有各的特点，各有各的出彩。

《逆转裁判》系列　华丽登场绚烂谢

实在很佩服三上真司的创意--正是这样的奇思妙想带来了《逆转裁判》最初的轰动。一份资料显示，《逆转裁判》最初的制作人员只有3个人，可见这并不是一个大成本的游戏，而是思想火花的一次闪耀。可以说，随着《逆转裁判》三部作品一部比一部精彩，一部比一部曲折，并收到了不少好评后，GBA上的文字推理游戏才真正开始受到国内玩家们的注意。



故事精要：大学学生成步堂，如果不是因为遇



到了律师千寻小姐，也许注定就是一个平凡的学生，或成长为一位普通公务员。然而，命运如此奇妙，因为一次很偶然的事件，将一个人卷入完全不同的人生轨迹。5年前，千寻与搭档调查到一起蹊跷的"绑架杀人案"，不过真相却是"被绑架者"一手策划。就在真实的门坎上，被告选择了自杀来保全真正的凶手，同时"毒杀"了知情的千寻搭档。漫长3年过去了，成步堂巧合地成为当年凶手又一桩杀人案件中的替罪羊，最后终于在千寻的辩护下洗清罪名。但遗憾的是，2年以后，千寻却意外遭人杀害，而成步堂则担负起了保护千寻妹妹真宵、春美的责任，这个责任也使他卷入了凌里家族"本家"之争的阴谋中。为了从真宵手中夺取凌里家族"本家"的继承权，春美的母亲不惜数次设计陷害真宵，虽然屡屡被成步堂识破直至最后被判刑，但身在监狱中的她仍然用"返魂"之术唤来了当年"绑架杀人案"凶手的灵魂。为了保护自己的女儿，真宵失踪十几年的母亲舞子悄然回到了她的身边——相逢之时却是永别，舞子为保护女儿而死，却引出了通向真相的线索。最后，千寻用灵魂附体的方式，在保护了自己妹妹的同时，也一步步引导成步堂揭开了最终的谜题。



很早以前自己写过一篇关于《逆转裁判》系列的专题，至今，笔者仍然认为该系列是GBA上最优秀的游戏之一。与其他优秀游戏不同的是，《逆转裁判》系列并没有特别出色的画面和操作，它的引人制胜之处，纯粹在于剧情以及剧情中包含的浓浓人情，它那峰回路转淋漓尽致的剧情让所有企图模仿的游戏显得"惨不忍睹"。

—— 游戏特色 ——

1、灵魂附体与心锁系统：认真地说，超现实因素是从《逆转裁判》系列的第二作才开始逐渐介入的，大概可分为两种，一是"心锁"系统，二是"灵魂附体"，"心锁"就是以灵力的方式看到人心中的秘密，是游戏方式的一大创新，而"灵魂附体"则是使游戏剧情进入了天马行空、匪夷所思的阶段。笔者认为，前者的出现是丰富了游戏的方式，而后者的出现则是好坏参半。

2、环环相扣的紧张情节：文字游戏中，能够将系列每一作的故事情节环环相扣，又慎密严谨的几乎没有，但《逆转裁判》在此之上却做得很好。笔者认为，真正将《逆转》系列掀起高潮的是系列的第二作开始，自此以后，《逆转裁判》非常有意识地使每一话的剧情发生峰回路转的联系，尤其是系列的第三作，玩到最后，才明白原来前面剧情均是为最后高潮所作铺垫，叙述手法，不可谓不高。

侦探学院Q　孩子们的侦探游戏





接触这个游戏纯粹是在《逆转裁判》的感召下，对推理游戏燃起火热情绪然后统统照单全收的结果，但是让人很失望：可能是年龄的缘故，对于这个游戏我只能用"单薄"来形容——单薄的剧情，单薄的人物。虽然名为"挑战究极诡计"的游戏气氛很轻松，但因为故事仅仅只限于寻找丢失的照相机或是揭穿袭击女性的色狼啊之类的"小打小闹"，实难调动起玩家的紧张情绪——作为一个推理游戏，无法使玩家投入到紧张气氛中来不能不说是一种失败。再加上平平淡淡的剧情和每每皆大欢喜的结局，只能让人深感食之无味，弃之可惜。然而最要命的是，明明是简单到了让人一看开头就能猜到结局的故事，却偏偏要设置一些无谓的障碍；明明已经推理正确，却卡在一些莫名其妙的纯系统操作的细节上，几个回合下来，将玩家的耐心消磨殆尽——而且，其中许多推理严格说来并不严谨。

故事精要：故事围绕着一个叫Q的聪明小孩(抱歉，我真的只能用"小孩"来形容他）展开，他和一群同伴在"侦探学园班"著名的侦探家的指导写学习侦破技巧，在完成了一个小小的测试（真的只是小小的测试，超级简单）后，几个小孩组成的侦探团来到古城调查失踪古董照相机。展览室的照相机是在大家参观阳台那短短几分钟里消失的，稍微调查一下四周就发现了屋子的蹊跷——整个屋子比先前看到的小了整整一圈，原来，这是一个设计巧妙的古城，房间是分为上下两层的，当大家在阳台参观时，正好是中午放炮的时候，轰隆隆的炮声掩盖了房间偷梁换柱时的机械移动声，但是，换过的房子因为是套在原来的房间里的，所以显得"小了一圈"，而相机失踪也不过是城主为骗取相机保险金而设的一个骗局。

第二个故事里，Q与同伴们遭遇到了一专门袭击女性的色狼，虽然Q和同伴们怀疑一个三流小说

王兆璋	永远支持任天堂！以人为本才是正道，有游戏性才是硬道理！
读者资料	15岁，男，200070，上海闸北区柳营路1025弄5号502室，兴趣：牧场

作家，但他总是屡屡为自己找到不在场证明，最后，在Q与同伴们的努力中，终于揭穿了这个家伙的伪装，还上演了一出"英雄救美"的好戏。

第三个故事"消失的答案卷"比较复杂，第四个故事终于进入了"杀人事件"，可惜已经感觉为时已晚，已经被轻松小品"喂饱了"的肠胃已经很难接受这种突然降临的"杀人事件了。"

—— 游戏特色 ——

1、独特的"闪光"系统：《侦探学院Q》中，重要的谈话系统是不会自动为玩家记录在案的，需要玩家去自行"发现"，当屏幕上显示出感兴趣的对话时，直接按下按键，如果是影响剧情的关键语句时，就会出现判断正确的"闪光"，当然，这些"闪光"中也有对手故意说谎引发玩家做出错误判断，但是，如果迟迟不能推动剧情发展的话，不如多"闪光"看看是不是漏掉了关键对话。

2、侦探评价系统："闪光"的次数、正确率以及每次做出判断的正确与否，直接决定了每一话结束后系统对玩家推理能力的评价，评价最低是"E"，最高就是"Q"了，当然，前提条件几乎要取得完全的推理正确才能得到。

名侦探柯南　游戏漫画一起红



根据一直以来广受好评红得发紫的同名漫画改编而成的GBA游戏，在游戏中，玩家将和原作一样扮演因中毒而缩小的柯南，并挑战由5个剧情所构成的怪奇事件。游戏中，玩家必须不断收集全部共100种的Riddle Card卡片道具来解开谜团。虽然游戏方式有动作加角色扮演的影子，但主要还是以文字推进。在游戏汉化以前，一直很少有人接触，不过在玩过汉化版本后，笔者发现，汉化小组的成员不仅将游戏中附加的猜题小游戏尽数汉化，还非常体贴地将游戏本土化——把原来的涉及日本国常识的内容全部替换为与本国有关的内容，真是非常细心。



故事精要：一天，柯南来到米花防灾部，正当阿笠博士又开始吹嘘他开发的保安系统时，突然发生了保安系统失控事件，更要命的是，一个装有重要东西的寄给"工藤新一"的包裹还保存在保安系统里。没办法了，我们的小侦探只得与保安系统大战三百回合，总算是夺回了包裹。而包裹里装着的竟然是被神秘盗窃组织所订上的宝物"斯芬克斯"，同时还附有招待卷和一道奇怪的数字谜题。拿着招待券参加了聚会，而平次、和叶等"熟人"也因为招待券被一起召唤到这个聚会上来。谁知聚会上却一连发生意外，最后一个黑衣男子持枪闯入了会场。经过一番搏斗，最后终于打败了敌人，柯南又用叔叔的声音糊弄了一群大人，不过，就在一片混乱之中，神秘男子却趁机逃走。

以为事情已经过去了，另一个日子，小兰到中华街参加武术大赛，不想中华街的王师傅却突然死亡。经过调查，发现是有人故意下毒，而伪装成心脏病发作死亡的状态，凶手的目的是为了陷害另一个人而达到要挟勒索对方的目的。在小兰和武术家的出面下，事情得到了圆满解决。

紧接着，少年侦探团又收到了一份神秘的委托书，委托书中还提到了神秘的"幽灵医院"，天不怕地不怕的少年侦探团立刻潜入调查。原来，这些袭击人的"幽灵医生"的真面目是一群银行抢劫犯！在与他们展开斗智斗勇的激烈搏斗后，柯南和同伴们终于取得了最终的胜利。

—— 游戏特色 ——

1、与动作相扣的谜题：从严格的意义上来说，《名侦探柯南-被狙击的侦探》并不能算一款真正意义上的文字游戏。但文字推理却在其中占有相当重要的地位。其中最主要的就是以文字谜题的形式来按时破解"机关"的方法。将文字谜题与动作、角色扮演相结合，《被狙击的侦探》除了用来"阅读"之外，游戏性也是不错的。

2、和漫画极其贴切的设计：喜欢这款游戏的人，相信很大一部分都是原动漫作品的FANS。应该说，是原漫画作品人物的形象多姿多彩，才造就了这款同名改编游戏人物的丰富细腻。对于柯南的FANS们来说，就算将此游戏当作系列中的一话或一个外传故事来看，也是毫不逊色的。

《零点行动》系列　不怕做不到，就怕想不到

前年4月，Fuuki公司在GBA上发售了根据热门漫画改编的冒险游戏《Zero One》(《零点行动》)，去年4月，《零点行动》的续作再次在GBA上再发售。在这两款游戏中，玩家扮演主角常光寺和，并为了延续人类的未来而展开战斗。游戏中除了冒险部分之外，另外也加入动作与推理、精神恐怖、恋爱等要素在其中，同时新作在剧情方面也比前作大幅追加许多剧情内容，在角色设定方面更请到日本名漫画家伊东岳彦负责执笔。虽然是一个文字游戏，但游戏背景和世界观设计得相当庞大，剧情非常复杂，4个主要结局和无数分支足以让许多喜爱收集的玩家疯狂。



故事精要：游戏



的主人公本来只是一个平凡的高中生，但是却在父亲的离奇"死亡"事件中被卷入和一个神秘组织战斗的阴谋中，与此同时，主人公姐姐却以自己非凡的电脑知识，开发出一台有着自主思维的人形电脑，在电脑的帮助下，主人公终于寻回了自己失踪的父亲。

正当一切尘埃落定之时，一波又起，一个神秘的超能力组织找上了主人公，并唤醒了主人公身体内潜在的超能力——将身体硬化。原来，几千万年前，一个名为"游戏高手"的外星生物一直企图毁灭地球，而神秘的超能力组织则汇集了全球上百名超能力者与之对抗。主角自然加入保卫地球的斗争中来，在大家齐心合力之下，终于打败了传说中的"游戏高手"，而姐姐也和自己所开发的电脑幸福的生活在一起。

一切回到平静之中时，续作又掀起了"风浪"，神秘的超能力组织再次找到主角，原来，有另一名超能力者违背了超能力者的原则，开始袭击人类，于是，展开了另一场超能力大战……

—— 游戏特色 ——

1、剧情容量巨大：在笔者所玩过的GBA文字游戏中，说《零点行动》是剧情容量最大并不为过。尤其是系列的第二作，已经4大结局，不仅涵盖了一作的全部剧情，还新设计了长达10话的新剧本，使整个游戏达到20话，阅读时间在十多个小时以上，足以体现出剧本编写者的用心。

2、戏中有戏的剧情设置：对于这款中规中矩的文字游戏来说，操作系统中并无出新之处。但是，每每在玩家觉得风平浪静之时，却又奇招迭起。认真地说，《零点行动》的剧情并不算十分优秀，但是却始终能够营造一种紧张气氛，同时勾起玩家看到最后的游戏欲望。

《神宫寺三郎》系列 都市传说的记录者



《神宫寺三郎》系列原本就是一个"历史悠久"的推理游戏，横跨N代平台。最近，该系列却将它的第10系列最新作品《白影少女》献给了GBA。像该系列其他作品一样，神宫寺三郎还是作为万年不变的主人公登场，当然还有他的助手洋子。该游戏纯粹由推理推动故事前进，每一处疑点都会给出相当多的可能供玩家选择，当然选择错误的结果就是直接导致GAME OVER，是个相当考察判断力的游戏。不过，作为玩家的助手，洋子小姐也不是个花瓶，用推理正确的POINT给她增加智慧的话，当你判断出错时她也会帮你作出正确的判断来"救你一命"的。

故事精要：大河原家的少主人大河原哲司突然因病去世，作为其生前的好友，神宫寺三郎前去参加葬礼。葬礼上，哲司的母亲却交给神宫寺一个奇怪的委托——将一件哲司的遗物交给哲司大学时代的女友。这个女人原是神宫寺和哲司共同的朋友。正在探询之中，另一件委托又被交到神宫寺的手上，这就是"幽灵事件"。据传闻，当地有一个名叫"悠"的穿白色衣服的孩子经常在夜晚出没，但每当有人注意到他时，这孩子又会突然消失。通过不断查找，神宫寺三郎终于打听到哲司大学时代的女友亚希现正在一家夜间开放的幼儿园工作，但亚希却拒绝接受哲司的遗物，并说自己"没有资格"接受这份遗物。原来，亚希和哲司交往的时候就已经怀上了哲司的孩子，却因为门第的关系被大河原家"棒打鸳鸯"。可是，哲司和后来的妻子礼子一直没有生下孩子，而大河原家寻找的亚希的目的，就是为了找到亚希为哲司所生的孩子来继承大河原家族。然而不幸的是，当年，在亚希窘困无助的时候，走投无路的亚希将自己的孩子扔在车站的杂物柜，虽然亚希很快就后悔了，可是，当她再次返回杂物柜寻找孩子时，孩子已经不知道去向。

经过哲司再次费尽艰难的寻找，原来，当年的孩子被一对乞丐夫妇拣走了，养在一片房屋的废墟之中，经常夜间出没的孩子被许多人误会成了"幽灵"。正当哲司准备将孩子带回亚希身边时，因为嫉妒，礼子不惜派出职业杀手要夺走孩子。好在最后关头，聪明的悠在同伴的帮助下终于逃出生天，回到了母亲的身边。

—— 游戏特色 ——

1、协助判断的同伴系统：因为整个游戏由推理推进，在推理错误的时候就很容易出现GAME OVER，为此，游戏特意安排了两名善解人意的美眉同伴帮助玩家进行判断，当然，这些美眉也不是一开始就那么聪明的，需要玩家在游戏中不断分配以推理POINT，看着她们变得越来越聪明，记忆力、判断力、推理能力大幅UP，你能不高兴吗？

2、所有剧情"打包"处理：其实《侦探神宫寺三郎》整个游戏中也会涉及超过2个以上的事件，不过和其他文字游戏不同，《侦探神宫寺三郎》将所有的故事"打包"处理了，不分篇章的结果就是造成了案中有案的情形，虽然大大干扰了玩家的判断，不过也使剧情更加错综复杂。

杨健	游戏缺点是：玩多了伤身，浪费人生的学习时间。优点是：它给我们带来无限的快乐，它是我快乐中的最爱。
读者资料	21岁，男，132002，吉林省公用事业工程学校02中专2班，兴趣：网络游戏

夜色深深之恐怖惊悚类

只要是人，总会对未知的世界抱有一种莫名的恐惧，同时又充满无尽的好奇。这个道理最直接的证明就是有人明知恐怖电影会把自己吓得几天睡不着觉，却依然要透过指缝心惊胆颤地满足自己的好奇欲望。不知从何时起，这种对心肝脾肺肾都极度刺激的题材成了人们精神娱乐的重要部分，先是民间流传的鬼故事，然后是小说，然后是电影，然后……便是游戏。

比起声光效果极佳的电视游戏，GBA上的恐怖游戏未免显得有点"小儿科"，但夜深人静之时，灭灯，开机，在GBASP的幽光下细细"读"来，却又是另一番感受。

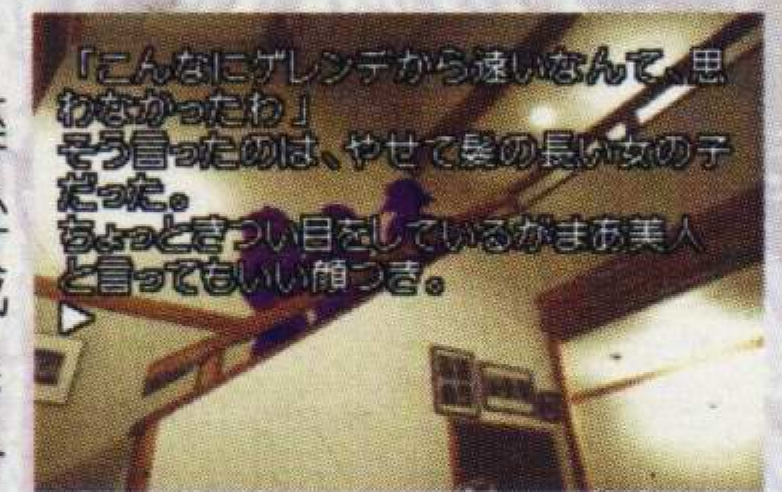
《恐怖惊魂夜》、《寂静岭》……如果你没有玩过，今晚就可以试试。

《恐怖惊魂夜》系列　残酷的民谣



GBA版《恐怖惊魂夜》由日本著名侦探推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，全剧本包括本篇——杀人事件篇（13个结局）、雪之迷路篇（1个结局）、间谍篇（4个结局）、恶灵篇（2个结局）、镰井达之夜篇（1个结局）和分支篇——〇的喜剧篇（1个结局）、暗号篇（2个结局）、チュンソフ党的阴谋篇（1个结局）、迷宫篇（18个结局）、有点H的恐怖惊魂夜篇(1个结局)共10个剧本44个结局。

如果说1代还在现实的范围徘徊，那么到了《恐怖惊魂夜2-监狱岛的童话》，游戏更是突破了现实界限，将民间传说引入了游戏当中，围绕着"不老不死"展开的故事也越来越离奇。也许直到这一代，游戏才真正显现出它"恐怖惊魂"的一面,而一作，只是一个小小的序曲。



故事精要：一座大雪中的荒山，一处音讯断绝的寓所，构成了一个绝佳的"密室"；一群被困的旅客，一张"今夜12点有人会死"的纸条，发出了死神的邀请，随着午夜钟声的敲响，破碎的玻璃下躺着被肢解的尸体"田中"——这就是《恐怖惊魂夜》GBA版本的第一个故事：杀人事件。主人公矢岛透和大学女友真理的滑雪之旅变成了恐怖之旅，尸体奇怪的死状竟然契合了传说中"镰鼬杀人"的故事，给看似普通的杀人事件蒙上了一层妖怪的色彩。

剩下的5个人搜索了整座两层公寓，可是一无所获。"也许犯人已经趁着大雪天逃出去了"，可是在搜索雪地时，又陆续有人受伤——难道犯人的目的是要把这里的人一个一个都杀掉？正在大家为这一点而惊恐不安时，又传来名叫绿的女孩的死讯。但是直觉告诉主人公矢岛透，绿的被杀不是偶然，而是因为发现了某个秘密，或许，她已经洞悉了凶手的真相。

在主人公矢岛透慎密的推理下，终于找出了凶手的真相和杀人的手法，原来，那个死去的人并不是真正的"田中"，是凶手化名成"田中"订房，用滑雪袋将搭档肢解的尸体运入这幢公寓，然后抛洒而出，伪装成"田中"订房后却在房间里被杀的假象，目的是为了独吞2亿日元的抢劫银行赃款。而绿，则是凭着女人的直觉洞悉了凶手的秘密所以遭到杀害。被拆穿了秘密的凶手企图将主人公和其他人尽数杀害，可是在最后关头却被大家所制服。然而遗憾的是，深爱着绿的俊夫选择了自杀徇情。

其实《恐怖惊魂夜》GBA版本的每一个故事都很不错，情节天马行空，看似超越现实，最后又回到真实的轨迹当中，情节方面也比较有说服力，少有漏洞。而《监狱岛的童话》则刚好相反，像一个残酷的传说，看似发生在现实的范围，但离奇的故事早就游走在古怪民俗的地狱中。

—— 游戏特色 ——

1、错综复杂的人物关系：《恐怖惊魂夜》的每一个篇章中都会同时登场许多不同的人物，往往看似彼此毫无关系，但随着游戏的进行，彼此间千丝万缕的关系又渐渐浮现出来，人物之间复杂的关系给这款游戏增加了不少魅力——因为你永远不敢肯定自己的判断，永远不敢相信其中的任何一人。

2、民间传说隐藏的暗示：《恐怖惊魂夜》的又一大特色是将民俗、民谣，甚至民间传说引入了游戏当中，这给看不懂日语的玩家造成了一些麻烦，但是一旦看懂（或者是通过剧情攻略看懂）其中隐喻的内容，你就会为其巧妙的构思而折服。让民间传说成为游戏的线索，本身就是一个非常有吸引力的要素。

3、剪影式的表现手法：《监狱岛的童话》中，剪影似的手法可谓发挥了游戏恐怖之极致。相当真实的画面中，真人的剪影若隐若现，虚虚实实，更增添了许多神秘气氛。因为看不到人的模样，玩家会把更多的注意力放在情节本身上，剪影式的手法突出了游戏的重点。

寂静岭　幽暗的惊悚

说起KONAMI制作的著名恐怖冒险游戏《寂静岭》，恐怕许多玩家都不会感到陌生！这款游戏在最初推出的时候就引起了很强烈的轰动，掀起了挑战当下最流行恐怖AVG《生化危机》的一股另类潮流。然而《寂静岭》与《生化危机》之不同，

石宇	我是多么期待你的到来，多么希望能与你度过未来美好的日子，我最最亲爱的行货NDS！
读者资料	16岁，男，554300，贵州省铜仁市民族中学三中高一11班，兴趣：音乐、掌机

就在于《生化》主要是靠狭小的环境使玩家感到恐怖，而《寂静岭》则是把空间拉的相当广阔，再加上大雾弥漫，让人想不害怕也难。就这样，《寂静岭》在众多恐怖游戏中站稳了脚跟。

SILENT HILL™
START
DIGITAL TRADING CARD
MOBILE
©1999 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

针对GBA制作的《寂静岭》不是像TV版那样是款3D动作冒险游戏，而将改成一款电子恐怖小说游戏，故事采用一代剧情，虽然是一款早期发售的作品，不过由于GBA的音效表现优异，所以，对于没有赶上在PS时代玩《寂静岭》，又想感受一下该系列气氛的玩家，不妨试试这款另类的《寂静岭》。



故事精要：带女儿前往"寂静岭"度假的哈里在途中遭遇了离奇的车祸，当他醒来时，却发现自己已置身于茫茫迷雾中，女儿则不知去向。在寻找女儿的过程中，哈里踏入了一个与现实世界完全不同的噩梦，这个噩梦世界与现实的世界如此类似，却肮脏、血腥，充满层出不穷的异形怪物和带有宗教色彩的各种奇妙的谜题。就在这阴森恐怖的噩梦世界中，仿佛从遥远的某个地方传来女儿微弱的呼唤，这个呼唤召唤着哈里不断奔波寻找。这时，神秘的女巫出现了，她说着哈里无法领会的话，但却像命运的引导者一般，将哈里逐渐引向事实的本质。就在不断来回于现实与噩梦之中，哈里一点点地接近女儿，也一点点将这个庞大的阴谋展开。原来，哈里女儿的生命里寄宿着另外的东西--寂静岭的"神"，而一个神秘的宗教组织的目的就是要复活"神"，这是自女儿出生便已定下的宿命。原来，这个神秘的寂静岭过去还发生过许多恐怖的事，为了复活这个"神"，寂静岭早在7年前就发生过一场大火，"神"的分身也就在这场大火中进入了还是婴儿的女儿的身体……最后，哈里终于在命运的终点找寻到自己幼小的女儿，但她身体中的洗涤世界的"神"已经被唤醒，在这一场最后的决战中，虽然父亲成功地用圣水将"神"从女儿的身体里分离出来，但疲惫身体已经无法支撑灵魂的重量，最后，女儿用最后力量将哈里送回了现实世界。当这一片世界坍塌时，哈里抱着女儿新的生命——一个襁褓中的婴儿逃出生天……

相对于情节相对简单的《生化危机》系列来说，精彩而深邃的剧情是《寂静岭》的法宝，所以，也就使这款文字游戏呈现出与众不同的特色。

—— 游戏特色 ——

1、宗教色彩的隐喻：以文字游戏形式移植到GBA上的《寂静岭》少了那份对敌的紧张，却在气氛上下足了功夫，宗教色彩的隐喻游戏中无处不在。谜题设置上，场景画面中……宗教的色彩给游戏增加了许多神秘要素，同时也是这款游戏区别于其他惊悚类文字游戏的一大特色。

2、黑暗与未知：这一条几乎不能算是《寂静岭》的"专利"，因为似乎只要是恐怖游戏，就能想到运用黑暗这个法宝。但是，能够将黑暗与未知结合的如此之好的，似乎除了该作还真不多见。电视游戏版本的迷雾在GBA的文字游戏中没法得到充分体现是一个遗憾，不过，静态图片能够把黑暗中的空旷表现出来就已经不错了。

彼岸花 日式恐怖的典范

多年前，SFC曾经出现过一部恐怖小说《弟切草》，令许多人在游戏机上也体验到了恐怖的滋味。当GBA推出后，《弟切草》原作者长坂秀佳又将恐怖小说三部曲的第二作《彼岸花》在GBA上登场，并号称由"恐怖小说"升格为了"恐怖剧"……给玩家带来"随时随地的恐怖"。



故事精要：总是被噩梦惊醒的主人公有沙，在一个看似平常的早上，收到一个寄信人不明的包裹，包裹内有一张去往京都的新干线车票……仿佛是被死去的恋人所牵引着一样，有沙登上了新干线，前往与恋人有着共同记忆的京都，并在途中遇到同龄的大学生融和菜，三个人开始了本该快乐的旅行，然后，等待着他们的却是聚集了"彼岸花"的恐怖复仇。在以京都古寺为舞台，无数恐怖事件降临在有沙的身边，他必须在自己被这一片恐怖吞没之前，找出事实的真相……

—— 游戏特色 ——

1、大量原创的情节：本作的原剧本是获得过日本小说"乱步赏"的恐怖小说，不过，游戏却在剧本的基础上作了大量改动，甚至可以说是借助了原来的框架，完全原创了一篇全新故事，因此玩家不会有看过小说、知道剧情而不想玩的情况发生，大可放心体验恐怖

2、令人喘不过气来的紧凑情节：作为一款恐怖游戏，除了气氛营造外，情节的紧凑性也是非常重要的。而《彼岸花》系列环环相扣的恐怖事件绝不会令你有拖沓的感觉，只觉得置身恐怖包围这中，欲罢不能。

后记：在感叹这些文字推理游戏的优秀之处时，我们不能不再次对无偿劳动的汉化小组致以深深的谢意，可以说，没有他们的努力，就不会有《逆转裁判》等游戏如今在中国玩家中的广受喜爱，文字游戏的魅力才刚刚呈现，笔者相信，随着国内汉化水平的提高和越来越多的玩家加入到汉化队伍，未来，将会有更多的经典文字游戏脱离"文字的苦海"，与中国玩家"亲密接触"。

田野	一日复习语文，偶从课文发现一句"雪与人膝齐"，当时正值睡眠不足导致双眼发花，这才看出个奥妙——雪人与膝齐。
读者资料	17岁，男，266555，山东省青岛市经济开发区第一中学高二13班，兴趣：看游戏杂志、玩游戏

业界的三分

从主机变色看老任的"惯性思维"

有消息说，在早先与日本百事可乐合作推出百事蓝和新配色NDS主机后，日本任天堂现在又决定将NDS 主机再增加 4 种新颜色——石墨黑（Graphite Black）、纯白（Pure White）、松绿蓝（Turquoise Blue）、糖粉红（Candy Pink）。其中，前两种色彩预定3月24日发售，后两种预定4月21日发售。



任天堂又开始"变色"了，当然，这是每年的惯技，不值得惊讶——石墨黑和纯洁白是献给玩家老少皆宜的礼物，而松绿蓝和糖粉红不用说也是定位给低龄玩家和女性玩家，任天堂总是用他红白机时代的习惯思维去想象新一个时代消费者们的愿望。而从主机的"变色"上可以很容易看出任天堂与索尼二者截然不同的作风：论前卫流行的一套，恐怕任天堂永远玩不过索尼，但是论面面俱到，索尼永远也学不出任天堂的老练圆滑。

关于主机"变色"，还有一则消息是关于索尼的，近日，日本一游戏店在自己的博客论坛上表示3月末将会推出对外壳进行改良后的PSP，而且还有传言说三月底将会有一款桃红色的PSP发售，虽然可以理解为索尼应对任天堂的计策，但是从索尼一惯的作风来看，"冷酷"到底的索尼应该不会习性大变地用一款粉嘟嘟的主机来糊弄玩家吧。

关于NDS的两则传言

江湖如果少了传说，立刻会变得索然无味；游戏圈子如果少了流言，那么等在游戏发布和发售的过程便会变得无趣。最近的NDS上的流言有两则，都是关于任天堂的，一则是那位胖嘟嘟的马里奥大叔似乎将在一款名为"Mario Soccer"（暂名）的游戏中大展身手，另一则则是传闻任天堂想要把DIVX压缩编码应用到NDS的视频回放应用上，据说，采用该技术后将可能用一张NDS卡带连续播放两个小时的电影。都是利好消息，但"传言"两个字总会把我们正准备高举欢呼万岁的手硬生生地拽下来。就现在情报看来，马里奥大叔的消息似乎更为可靠，毕竟这个矮矮胖胖的家伙已经参与过高尔夫、篮球、棒球、网球等多种运动了，多一次射门的姿态很容易想象。何况，任天堂对自己明星的重复利用已经到了令人发指的地步。

有消息说，这款游戏将在今年E3上出现，主机不详，发售日不详……总之一切不详，所以，在正式的消息出来前，大家能做的还是尽情想象吧。

关于PSP的两则传言

除了NDS，PSP上也是谣言泛滥的，近日，英国地区著名邮购网站Play.com突然毫无预警地自动帮PSP主机新增一款专用游戏作品——《波斯王子》，似乎要以此作为对以往传言的回应。不过因为至今该游戏始终没有获得Ubisoft公司任何官方证实，所以一切都还在扑朔迷离之中。

另外一则传言是关于PSP电影的。据悉，为配合陆续推出UMD版的电影、MTV等，日本CAPCOM也于今天发表将在4月13日推出《生化危机》的同名电影，而电影版《生化危机2》也可能在同一时间推出，同期推出的还有《蜘蛛侠2》和《地狱男孩》两部电影。另外，《火影忍者》的剧场版《雪姬的忍法帖》也将在4月28日发售，未公开的还有一些MTV影象。其实，第二则传言实在说不上是传言，索尼不会放着PSP的

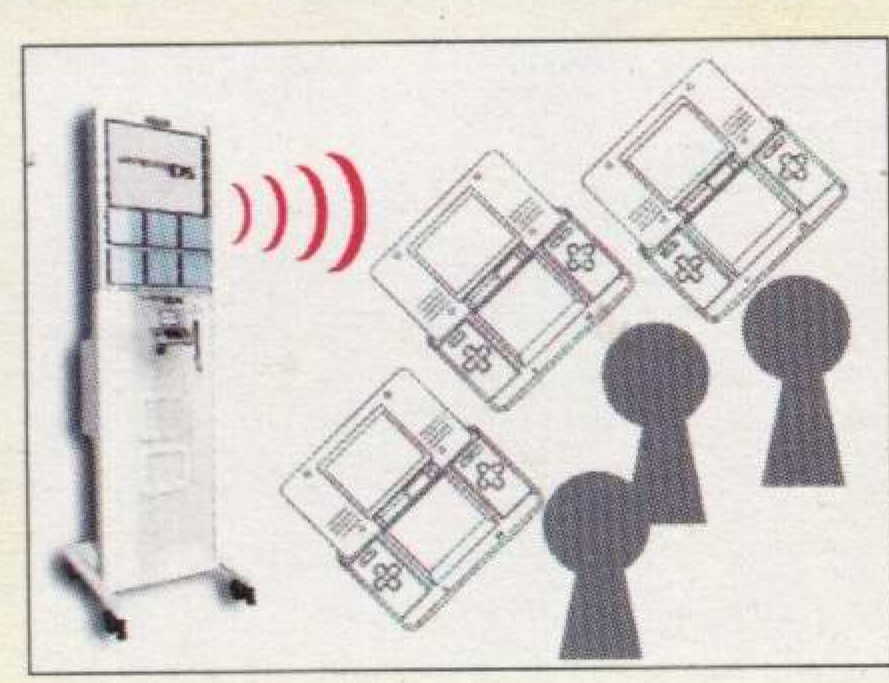
利明	每次我来到你的面前，都有种说不出的兴奋，我知道虽然我们的距离很近，但我们还不能真正的在一起。你等我，NDS。
读者资料	18岁，男，530011，广西南宁苏州路8号8栋3楼3-5号，兴趣：交友、打游戏

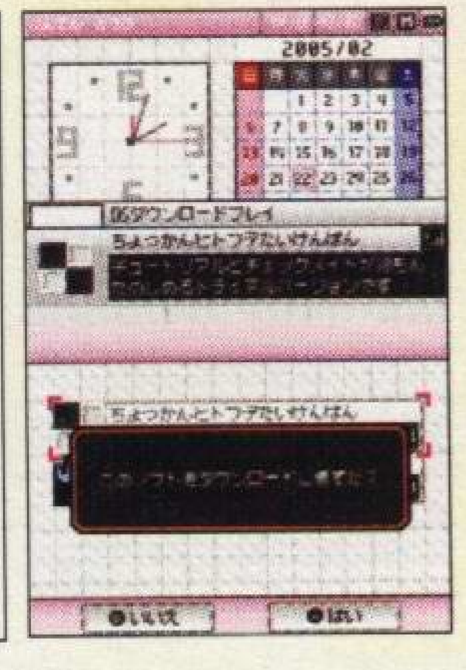
UMD光碟的强大储存量当摆设，为之推出电影版是正常得不能再正常的事，对于我们玩家来说，值得关心的只是时间和语言问题。不过，最新的消息已经证实了PSP不存在分区的问题。



靠近就能下载的扩展服务

真的很羡慕日本玩家，因为任天堂最近又为他们开通了一项游戏下载服务：在各大电玩店，已经设置有NDS专门体验台，玩家只需要打开NDS，并靠近体验台，便可以开始体验下载服务。在2月26日到3月21日期间，任天堂会提供直感一笔以及银河战士两款游戏下载试玩，另外还提供大合奏的六首新歌的下载。不知道这种景遇咱们中国玩家什么时候才能够享受得到。





同样是在下载功能上，PSP也没有停下扩展PSP用途的步伐，近日，从美国加里福尼亚举办的游戏开发大会上传来的消息表明，索尼正在将PSP转变成为一个合法数字音乐的播放器。当PSP正式登陆美国发售之后，索尼将允许用户利用软件从它的音乐服务部门下载音乐，并存储到PSP专用的记忆棒上。不过，这项功能并不是免费服务。

小精灵让你做回"神笔马良"

在纸上画一个东西，这东西就会活生生地动起来，《神笔马良》中天方夜谭的传说如今的技术也能让之成为现实，比如这款NDS的《PACPIX》。只要用NDS随机的触屏笔一笔画出一只"吃豆精灵"，这家伙就会立刻"活生生"地纵横屏幕吃起豆子来，游戏很简单，但造物者的感觉想必不错。对于我们中国玩家来说，"神笔马良"的故事早已经深入人心，当故事突然成为现实，兴奋的感觉就不用说了吧。虽然PSP能够达到令人震撼的声光效果，但要论游戏的简单好玩，成就感满点，还是非任天堂NDS莫属。这款《PACPIX》已经于3月10日发售。

索尼又要当酷哥了？

最后这一则评说可能和游戏的关系不大，索尼高层的换帅行动刚刚结束，新的CEO霍华德·斯丁格就急不可耐地向外界透露：他所领导的索尼将再次恢复一副"酷哥"的模样。我们可以这样理解这句话，所谓"酷"，即是前卫和时尚的代名词，同时充满了不破不立的挑战味道，索尼任命霍华德先生如此引人关注的原因之一，就在于他天性是一个"叛逆者"，敢于打破传统，求新求变。因为他是一个美国人，能做到"当局者迷、旁观者清"，他能够在索尼大体文化之外能看到公司的困难所在。而土生土长的日本人是难以做到的。

《逆转》换汤没换药

虽然早先被NDS上将要推出《逆转裁判》的消息唬了一跳，但随后得知只是一代的复刻版后，不禁心情跌入了谷底。仿佛是不忍心叫玩家们失望似的，CAPCOM随后又宣布了在《逆转裁判》的复刻版本中追加了全新的第五话剧情：《复苏的逆转》，虽然是扮演御剑，但是全新的剧情还是在玩家们心中引起了不小的震动。最近，这个倍受期待的第五话又放出了新的情报，在这个章节中，在GBA上未曾提到的"御剑失踪之谜"将被解开。而借助NDS的机能优势和触摸屏等特殊机能，调查部分将配合触感笔进行游戏，而麦克风也将被使用到（估计是在法庭辩论部分）。最新的消息还表示，证物将会以3D形式呈现。同时，在法庭部分，证物的选择和提交也将可藉由触摸屏的存在变得更加方便起来。

触摸屏、麦克风，咋一看NDS上的《逆转裁判》似乎很诱人，可是当笔者看到CAPCOM网站上放出的《逆转裁判》NDS版本时却不免有些失望，从公布的图片来看，第二块屏幕无非是用来显示手中的资料和选项，而触感笔的用法，只是将以前需要用按钮操作箭头在画面上寻找疑点、提交材料的游戏方式直接换成了触感笔点击，说白了就是实现大家在电脑上用鼠标的功能。也就是说，大家暂时还不必对《逆转裁判》活用NDS特殊机能抱有过大的幻想，不过，这也许只是CAPCOM创新作品公布前对NDS特殊机能的一次试水。

文/转生之炎　责编/天意

付飞	每次忙了一天后，当回到家中玩SP的时候，使我有回到学生时代的感觉。
读者资料	25岁，男，124200，辽宁盘锦市东华米业发展有限公司，兴趣：掌机

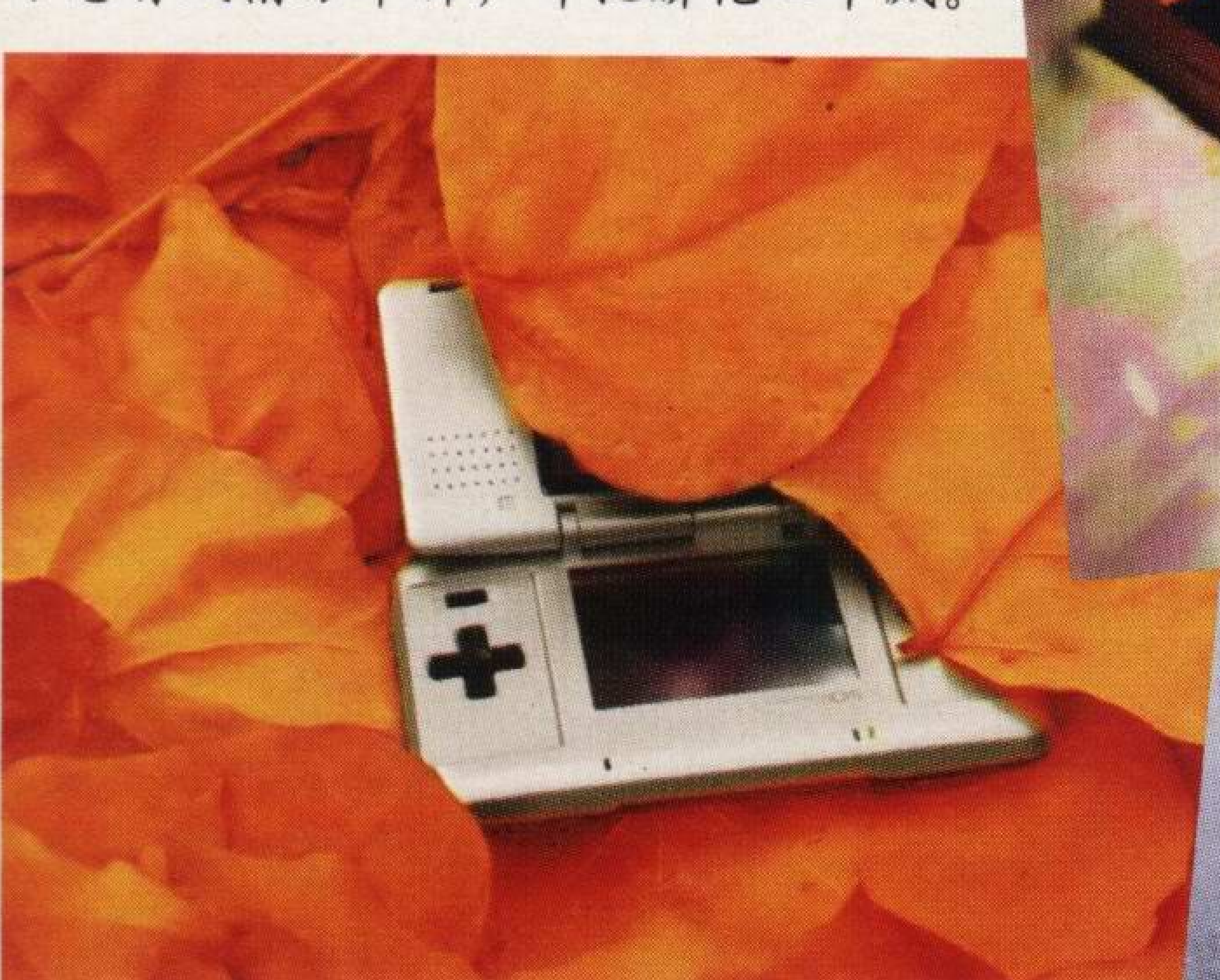



硬的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人

→火焰掌机美人瓶，相映天然成一趣。

↓总有风情万千种，却把娇艳心中藏。



玩家美学

↑偶有尘埃入我心，只带涟漪一点点。



最是那一低头的温柔，一朵水莲花不胜凉风的娇羞。



↑虽只有一抹光，却也足以让你感受它的真实魅力。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！





百物语

责编/暗凌

《火炎纹章》是从FC时代开始崭露头角的SLG作品，而现在则成为任天堂的代表作品之一，与《马里奥》、《赛尔达》、《口袋妖怪》等作品齐名，到现在为止，GBA上一共出过三部火纹游戏，分别是《封印之剑》、《烈火之剑》和《圣魔光石》，而个人最欣赏的是《火炎纹章 烈火之剑》。





《烈火之剑》的剧情发生在《封印之剑》剧情的十年前，可以说是《封印之剑》前传性质的作品，当时任天堂宣布《烈火之剑》发售的消息时，距离前作发售不过一年的时间，玩家不禁开始怀疑该作的质量会不会下降。直到2003年4月25日游戏发售的这天，一款崭新的火纹呈现在玩家面前，才让人松了一口气。相比前作，《烈火之剑》做出了相当大的改动，玩家以军师的身份在游戏中指挥人物的行动，使游戏玩起来更有代入感，玩家可以自由设定军师的名字、生日、血型，而目标则是成为世界第一的军师。

除了军师系统外，游戏中还加入了天气要素，某些关卡中会出现雨雪天气的变化，一旦开始下雨或者下雪，所有兵种的移动速度都会受到一定影响，而敌方也同样会受影响，如何在恶劣的天气调整队伍行进以迎接天晴后敌方的攻击，这对玩家的策略也是一种考验。可惜的是天气系统的加入虽然会影响到作战策略，但是这个影响还不足够大，于是就显得有点鸡肋了。

为了吸引非火纹fans的玩家，任天堂在《烈火之剑》中加入了教学系统，游戏开始时的琳篇流程就是完整的游戏教学，虽然只有短短的十关，但足以使初次接触火纹的玩家熟悉系统并进行少量练习，在随后的艾利乌德篇中就不会再觉得束手无策了。虽然教学中的各种讲解都非常详细，但是



玩家的一些行动是强制进行的，难免会引起fans的不满，不过可以用联机来解决这个问题。用有通关存档的《封印之剑》与《烈火之剑》联机，就可以直接跳过琳篇进入后面的流程，并且能够在通关后追加年幼的罗伊与莉莉娜见面，以及泽菲鲁遇见龙族的亚安这两段剧情。

《烈火之剑》的流程并不短，玩家完成艾利乌德篇后还能进入海克托尔篇，两位角色的流程中有些关卡是不一样的，而每个人物normal难度的流程完成后才能进入hard难度，相信挑战hard流程才是重度玩家的乐趣所在吧。游戏的流程中会出现一些精美的图片，能在通关后的音乐模式中欣赏，如果想要收集全部图片的话，玩家就必须把三位人物的流程各通关一次，同时可收集的还有游戏的背景音乐，可惜有些特殊的音乐是无法在游戏中收集到的。比起图片和音乐，支援对话更能激发玩家的收集欲望，《烈火之剑》中的支援关系错综复杂，想要收集全部人物的全部支援对话可不是一次两次通关能做到的，而生动的对话使众多玩家不厌其烦的"待机"下去。





除此之外，游戏中还有一些细微之处进行了调整，比如削弱了剑圣这个职业，斧男则被强化了，而作为游戏主角之一的海克托尔本身就是使用斧的，更是将斧男提升到了系列中前所未有的高度。输送队在本作中最初是以帐篷的形式出现的，无法进行移动，每次出击顺利渡过一关后就会升一级，到20级时自动转职为马车。盗贼也有了专门的转职道具"暗之契约书"，转职后的暗杀者拥有能造成5倍伤害的"瞬杀"技能，装备了必杀剑的暗杀者相当强哦。

值得一提的是《烈火之剑》是掌机火纹三部曲中唯一发售英文版的游戏，以《Fire Emblem》为名的《烈火之剑》在欧美地区销量直追日本，除了完整的系统、成熟的人设以外，符合火纹中世纪欧洲背景风格的优美台词也是其大受欢迎的原因之一。暗凌推荐精通英语的玩家尝试一下这款游戏，而对SLG游戏爱好者来说，《火炎纹章 烈火之剑》更是不可错过的优秀游戏。

冯卓贤	若世界上没有掌机，我只是一个脑袋上生草的大笨蛋。
读者资料	13岁，男，510900，广东省广州市从化区街口街从化四中，兴趣：玩掌机

Vol.06

失败是成功之母

成功的道路不可能都是一路平坦的，即便是当今如日中天的任氏掌机帝国也曾同样逃避不了失败的眷顾，当我们如数家珍般地称赞其成功之道时，同样的也不能忽视其在通往成功过程中的所遭遇的挫折，常言道失败乃成功之母，携带的成功，同样也离不开携带的失败。

提到携带的失败，确切的说是任氏掌机帝国曾经一度的失败，大家会自然而然地想到那曾被寄予厚望的Virtual Boy。在享受了1992年的辉煌时光后，随着SFC的渐入佳境和次世代主机即将登场，无论是玩家还是软件厂商们都将自己的注意力转移开来，机能贫乏的掌机市场自然也就逐渐受到来自于家用机市场的紧逼压缩，GB的情况不容乐观。对于此种情况，一向善于创新和喜欢迎接挑战的横井军平自然也早早地准备了应策，其实他早就计划好采用革命性的游戏理念和技术来拯救任天堂的掌机市场，同时也期望这样的革命性产物还能用来阻击SS和PS的前进从而为N64的降临赢得时间。但恐怕连横井自己都没有料想到的是原本这个自认为可以改变历史和业界格局的技术结晶不仅是任天堂历史上最为惨烈的一次失败，反而还成为了改变横井自身命运并拉开其悲情人生结局序幕的潘多拉魔盒。

Virtual，虚拟，顾名思义，虚拟成像技术将成为这台新主机的关键，而这也正是横井一直以来致力与庆应大学相关技术人员们所共同研究的成果，其曾一度被看作是引领未来携带主机走向的高技术结晶，除此之外VB在其他机能配件上也采用了相当高的规格，采用原本欲用于当年与索尼合作研发的SFC-CD的来自于NEC的CPU以及夏普提供的专用红色液晶屏。一切准备就绪后的任天堂信心勃勃地于1995年7月21日开始发售这号称着能创造出8百万亿日元的充满着革命气息的主机，其每台售价1万5千日元，同期上市的软件尽管都来自于任天堂本社但也达到了5款以上。不过1个月之后出乎老任、零售商以及横井军平意料之外的是他们本来抱以信心的VB居然连首批出货70万台的一半都没有消化掉，店家们面对大批积压的VB也不得不以打折或退货的方式急忙抛走这烫手的山芋，恰缝此时正是次世代大战热火开打之时，在SS和PS的双重夹缝下让VB的空间更加狭窄，也可以说VB的发售错观了形势，任天堂过高地估计了其前景且选择了错误的时间来迎击次世代主机，这样的做法显然是以卵击石。软件的奇缺也为当时销售惨淡的一个因素，面对销量并不乐观的VB，不少第三方软件商一直都处于观望的状态，就连一些本来已启动了开发进程的厂商也临时取消了有关VB的一切计划，这些本来是任天堂期盼着的最后救命稻草也在关键时候离他们远去。无奈地熬过三个月之后，任天堂也不得不宣告此次的VB计划彻底失败，并且负责该计划的横井军平因深感愧疚无颜再在任天堂继续呆下去而引咎辞职。



↑马里奥系列是任氏任何一个主机平台上都不会缺少的。



仔细分析VB的失败，其中很重要的一点便是过分地注重于主机硬件性能的表现，这与任天堂一直以来所尊奉的软件策略背道而驰，机能孱弱的GB尚能依靠强大的软件群优势弥补硬件的不足来风靡全球，而机能高贵的VB却因为软件的极度缺乏落得个巧妇难为无米之炊的窘境。其实这样的教训在当初世嘉的GG身上就已体现过，也许是因为当局者迷这样的原因，抑或是因为GB一家独大的场面让山内和横井都被眼前的盛景给冲昏了头脑而一味地追求机能，再加上其在FC和GB黄金时代其一直傲守的高姿态软件策略也得罪了部分软件厂商，所以当VB陷入软件缺乏举足为艰的境遇后也就更没有那种能在危难时刻愿意挺身而出、化腐朽为神奇的强势软件了。这不仅是山内家族一时的失策，同时也是对其长期以来所种下恶果的一次彻底报复，至少从这以后任天堂也更加清楚和深刻地认识到软件决定一切的业界生存法则，同时不可否认的是作为前车之鉴的VB确实为后来GB的重生以及GBA的再起霸业提供了最为宝贵的经验和教训。

文/逆转ACE：nakazawa　责编/天意

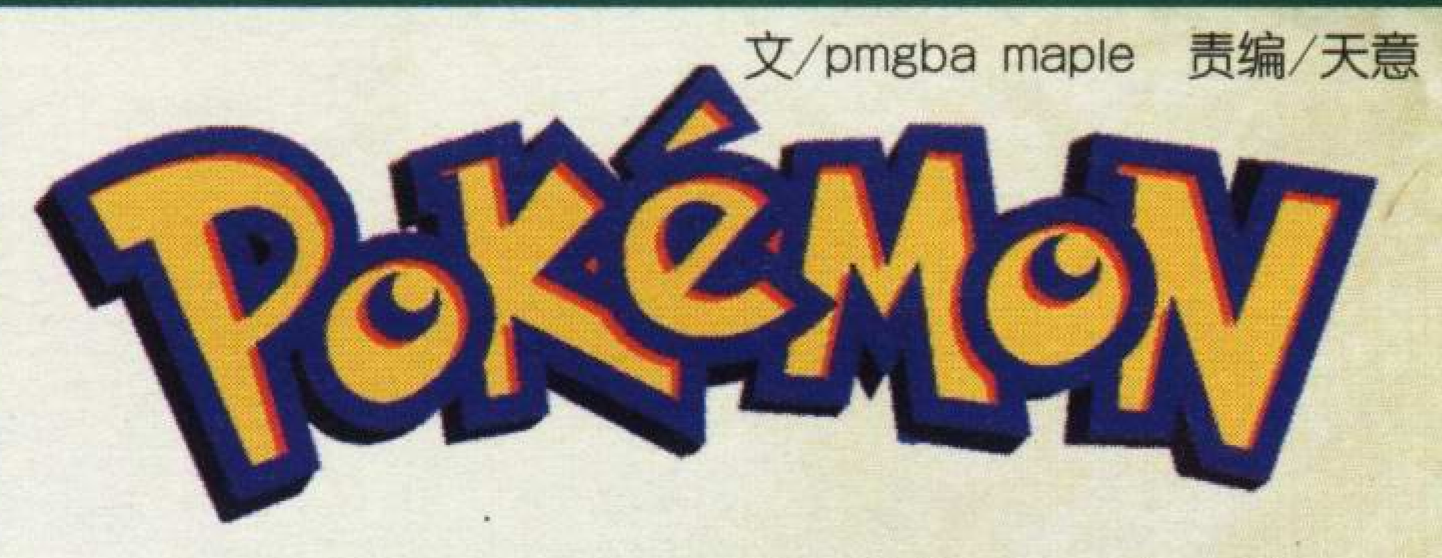
胡国平	我再也不买《掌机迷》了，因为我家已放不下有关游戏和动漫的东西了，这些东西比我的学习书还要多得多！
读者资料	17岁，男，512300，广东韶关仁化县三板桥建设路106号，兴趣：动漫、游戏

文/pmgba maple　责编/天意

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第六回 口袋妖怪·红/绿



1996年2月27日，开发历时6年之久的Pokemon分为《口袋妖怪·红》与《口袋妖怪·绿》两个版本推出，首批共生产了30万套。石原恒和希望这两个版本在一年内取得100万套的销量，以帮助GB市场的升温，田尻智却只保守地估计如果这30万套能卖出就上上大吉了。

游戏在剧情方面并不必多着笔墨，宠物系统在当时确实是一个亮点，玩家需要在旅行中捕捉、培养精灵，并且与其它的训练师战斗；当初设计时最注重的联机功能也得到体现，玩家间可以相互交换精灵，也可以利用培养出来的精灵战斗等。两个版本在剧情方面没有太大差异，只是不同版本中的野生精灵略有不同，《Fami通》当时给了这个游戏28分的评价。

Pokemon的销量远没有石原等想象的那么顺利，在当时16、32位主机广受关注的环境下，“技术极端落后”的GB发布了一款不见经传的RPG游戏，是不会引起业界太大关注的，最初从各零售点来的订单只有12万套，这个数字与预计的相差实在太远，使整个开发团体都非常失望。

在游戏发售的第二日，Pokemon的第一套漫画《奇妙的Pokemon皮皮》在日本小学馆发行的高销量儿童杂志《KoRo KoRo Comic》上连载。通过媒体，Pokemon被更多的玩家所认识。虽然Pokemon的销量并不突出，但始终盘旋在十几名到二十名的位置，说明它在玩家中也占有一定的用户群，现在要做的，只是如何将他们的热情引发而已。



该年4月15日，在《KoRo KoRo Comic》上出现了“梦幻(Mew)的礼物”的抽奖活动，每期向20名读者赠送游戏中无法得到的第151只精灵，“传说中的Pokemon——梦幻”。当时梦幻的形象从未对外公布，甚至连直接负责开发的石原也不知道它的存在，所以消息一发出立即在玩家中造成很大轰动。这个活动掀起了第一阵Pokemon热潮，杂志收到了七万八千多封应征者的来信，在这个活动的影响下Pokemon的销量迅速增长。

到该年10月，Pokemon两个版本的销量达到了预期的100万（当年8个月才辛苦达到的成绩，再看看去年火红叶绿首发三天轻松突破百万，真的感叹时代瞬息万变啊），为了庆祝这个数字，任天堂于15日在包括《KoRo KoRo Comic》在内小学馆的八部杂志预约发售了《口袋妖怪》的第三个版本，限定版《口袋妖怪·蓝》。剧情方面蓝版与前两个版本并无区别，同样采取不同精灵分布的策略。尽管如此，蓝版仍然引起不小的轰动，广告刊出后立刻收到来自读者的61.6万套订单。这个数字让任天堂欣喜不已。



“我们之所以敢确信Pokemon能够获得巨大成功，是在杂志上征订获得了六十万份订单的时候。当时甚至感到不可思议，这六十万的数字说明了什么？真是个了不得的成功！”任天堂广报科长丰田宪这样说。

许多媒体都将Pokemon的这次起死回生归功于幸运女神的垂青，事实上很大一部分原因确是如此。在Pokemon的带动下，该年GB的销量迅速上涨，甚至凌驾于索尼PlayStation之上，任天堂的最初目的也已达到，但是这才只是个开始，任天堂对Pokemon建立信心，并且下重金发展这个品牌。该年10月Pokemon的第一款周边商品上市，由此开始创造了游戏界最大的周边神话；次年Pokemon的TV开始播映，受到多国孩子们的热爱，每年的电影更是稳拿各地票房；任天堂重拾老本行制作的《口袋妖怪卡片》却掀起了另一阵热潮，现实卡片与精灵联机对战一样为玩家所狂热。三年内Pokemon在全世界迅速走红，并一度被作为课题来研究，有关这些我们将在今后的几期中为大家介绍。



张晨光	新的掌机已经发售，但我们不能忘记GBA系的掌机，因为它们带给我们无尽的欢乐，不忍放弃。
读者资料	17岁，男，066000，河北秦皇岛临河里27-2-6，兴趣：看书





超级机器人大战OG2 详细攻略





BANPRESTO	S・RPG	128M
2005.02.03	5040日元	1人用

文/Justice
Happypen
责编/天意

接上期



剧情：DC军攻占了リクセント公国，シャイン公主被忠心耿耿的亲卫队保护逃脱，并在ハガネ的支援下击退了追兵。但当听到アーチボルド的名字时，一向冷静的ライ却失去了理智。原来アーチボルド是ブラシュタイン家族的仇敌，数年前ライ所敬爱的大嫂カトライア（龙卷男エルサム的老婆，参见OG一代剧情）正是在他策划的恐怖袭击中死去的。

要点与心得：我方初期只有一个半死不活的大众脸杂兵，第一回合把所有精神用来回复HP后向右逃跑（向下逃的话死路一条），第二回合我方援军抵达后立刻向该杂兵靠拢。同回合敌人行动时会出现好大一群援军，我军要毫不犹豫地挂上加速集中铁壁冲进敌人堆吸引火力，保证该杂兵安全着舰。当然，如果追求熟练度或金钱的话可以让这位杂兵先到右下安全的位置避难，再安心打扫战场。



胜利条件	1	リオンF生存	
	2	リオンF邻接我方母舰	事件2后追加
失败条件	1	リオンF被击落	
	2	ライ被击落	事件2后追加
	3	我方母舰被击落	事件2后追加
熟练度		4回合内击落エルアインス・M以外的15台敌机	
事件	1	第2回合我方行动	我方援军登场、敌援军登场，胜败条件变更。
	2	アーチボルド以外敌全灭	强制胜利
		アーチボルドHP25000以下	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左上	リオンF	1	联邦兵	15	1680/4200		
我方援军	位置A	R-2パワート	1	ライ	—	—		出场附加精神加速、集中
		ヒュッケバインMkII・M	1	ラトゥーニ	—	—		出场附加精神加速、集中
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	11	—	—	—		

敌人初期	左上	ソルプレッサ	3	DC残党兵	16	3700		
敌人援军	位置B	エルアインス・M	1	アーチボルド	20	40000	SSPドリンク	HP25000以下全军撤退
		ガーリオン	8	ノイエDC兵	18	6200	カートリッジ	
							スパイダーネット	
							プロペラントタンク	
		リオンF	8	ノイエDC兵	16	4200		
		バレリオン	8	ノイエDC兵	16	7800		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	SSPドリンク	道具	击落アーチボルド
1	スパイダーネット	武器	击落ガーリオン
1	カートリッジ	道具	击落ガーリオン
1	プロペラントタンク	道具	击落ガーリオン





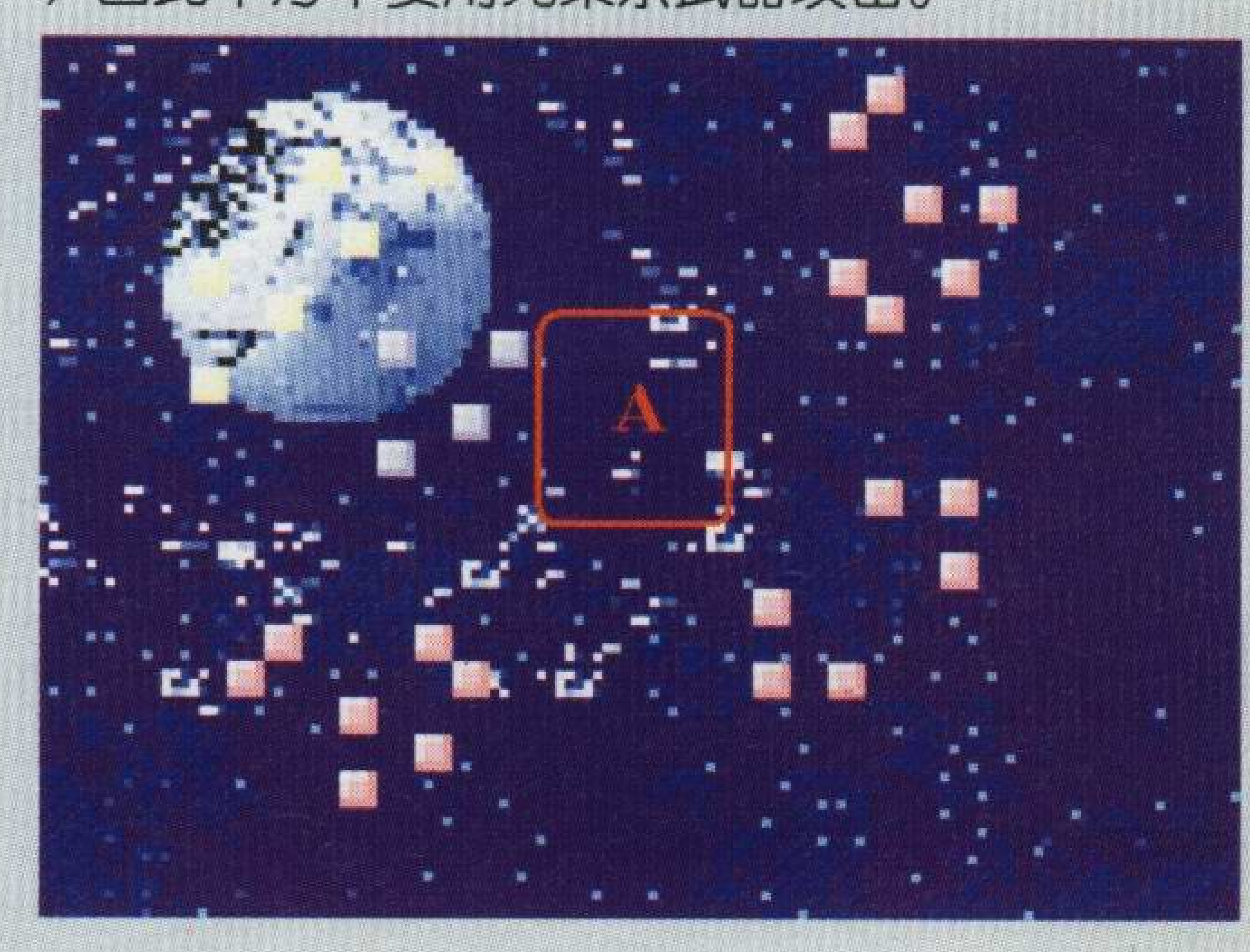
剧情：由于接连发生的未知势力袭击事件，联邦总统ブライアン发布了E级警备命令。接着，宇宙要塞ホワイトスター遭到了自称インスペクター（监察官）的敌人袭击，守备舰队在敌方三名指挥官的攻击下全灭，只有ヒリュウ改成功逃脱。ホワイトスター则落入インスペクター手中，由インスペクター的老大ウインドロ亲自镇守。

要点与心得：本关初期战斗极易，敌人弱而且不长眼，会争先恐后地冲上来送死。适当地在要塞周围游击一下，熟练度如探囊取物一般就到手了。但到了第三回合，会出现鬼一般恐怖的インスペクター三天王。虽然只要成功逃跑就可以过关，但实际上，这关隐藏着机战史上最豪华的秘密：只要干掉三天王（メキボス必须放在最后打）就可以得到钢の魂 + 勇者の证 + 高性能电子头脑 + シシオウブレード + G・インパクトステーク的超级豪华黄金美味套装！

当然，HP合计450000的三天王不是那么容易就能干掉的，因此移动时要注意不要让这三个怪物踏上要塞地形，否则每回合上万HP的回复量一辈子也打不完



。アギーハ会追着リューネ打、シカログ锁定母舰（他也只能打中母舰）、メキボス则只攻击ギリアム（ヴィレッタ姐姐被无视了……），万一被敌人踏上要塞的话可以用相应的人将他引出来。列阵时注意考虑援护攻击与防御的范围，不要浪费任何援护的机会。建议上来先干掉HP最少的アギーハ，她的运动性极高，不使用必中或集中几乎不可能打中。シカログ的射程不长、命中率不高、回避率几乎没有，因此只要集中强力武器消磨HP即可，残弹用尽时可以回母舰补给。メキボス的综合能力很高，而且打到此时我方的SP也消耗得差不多了，因此只有利用ギリアム的SP回复慢慢消磨。顺利的话大约用40－60回合（爆汗）便可以结束战斗，如果第6话满足条件得到グラビトン・ランチャー的话还会更容易……顺便一提，三天王的机体都有ビーム吸收能力，因此千万不要用光束系武器攻击。



胜利条件	1	敌全灭	事件1后失效
	2	全员地图东侧脱出	事件1后出现
失败条件	1	NPC以外任意我方被击落	
	2	我方NPC全灭	事件1后失效
熟练度		4回合内击落敌15机	
事件	1	初期敌全灭或第3回合我方行动	敌增援登场。我方NPC全灭，胜败条件变更。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左上	ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	—	—		
		ゲシュペンストMk－Ⅱ・R	1	ヴィレッタ	—	3700		
		ゲシュペンスト	1	ギリアム	17	3600		
		ヴァルシオ－ネ	1	リュ－ネ	16	5300		
我方NPC	左上	ペレグリン	4	联邦舰长	16	35000		事件1后全灭
		アルバトロス	2	联邦舰长	16	50000		事件1后全灭
敌人初期	右上	SF－29Vランゼン改	6	バイオロイド兵	16	4255		
		メギロ－ト改	6	AI	16	3300		
		ヒュッケバインMkII・M	6	バイオロイド兵	17	6670	チョバムア－マ－	右下
		ペレグリン	2	バイオロイド兵	17	35000	ビ－ムコ－ト	左下
							ブ－スタ－	右上
敌人援军	位置A	グレンタ－キン	1	メキボス	21	150000	ウェポンブレイカ－	固定攻击ギリアム
		シルベルヴィント	1	アギ－ハ	21	110000	ハイパ－ジャマ－	固定攻击リュ－ネ
		ドル－キン	1	シカログ	21	190000	ア－マ－ブレイカ－	固定攻击ヒリュウ改

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	チョバムア－マ－	道具	ヒュッケバインMkII・M击落
1	ビ－ムコ－ト	道具	击落ペレグリン
1	ブ－スタ－	道具	击落ペレグリン
1	ウエポンブレイカ－	武器	击落メキボス
1	ハイパ－ジャマ－	道具	击落アギ－ハ
1	ア－マ－ブレイカ－	武器	击落シカログ
1	グラビトン・ランチャ－	武器	第6话用ヴイレッタ击落所有杂兵
1	钢の魂	道具	击落所有BOSS，メキボス必须最后打倒
1	勇者の证	道具	击落所有BOSS，メキボス必须最后打倒
1	高性能电子头脑	道具	击落所有BOSS，メキボス必须最后打倒
1	シシオウブレ－ド	武器	击落所有BOSS，メキボス必须最后打倒
1	G・インパクトステ－ク	武器	击落所有BOSS，メキボス必须最后打倒
1	ヴァルシオ－ネ	机体	过关后获得
1	ゲシュペンストMk－Ⅱ・R	机体	过关后获得
1	リュ－ネ	人物	过关后加入
1	ヴイレッタ	人物	过关后加入









洪凌辉	从OG2中，我体验到了GBA上机战的魔力，期待新一代掌机带来更大的震撼。
读者资料	17岁，男，361009，福建省厦门市莲花新村流芳里52号604室，兴趣：游戏、模型



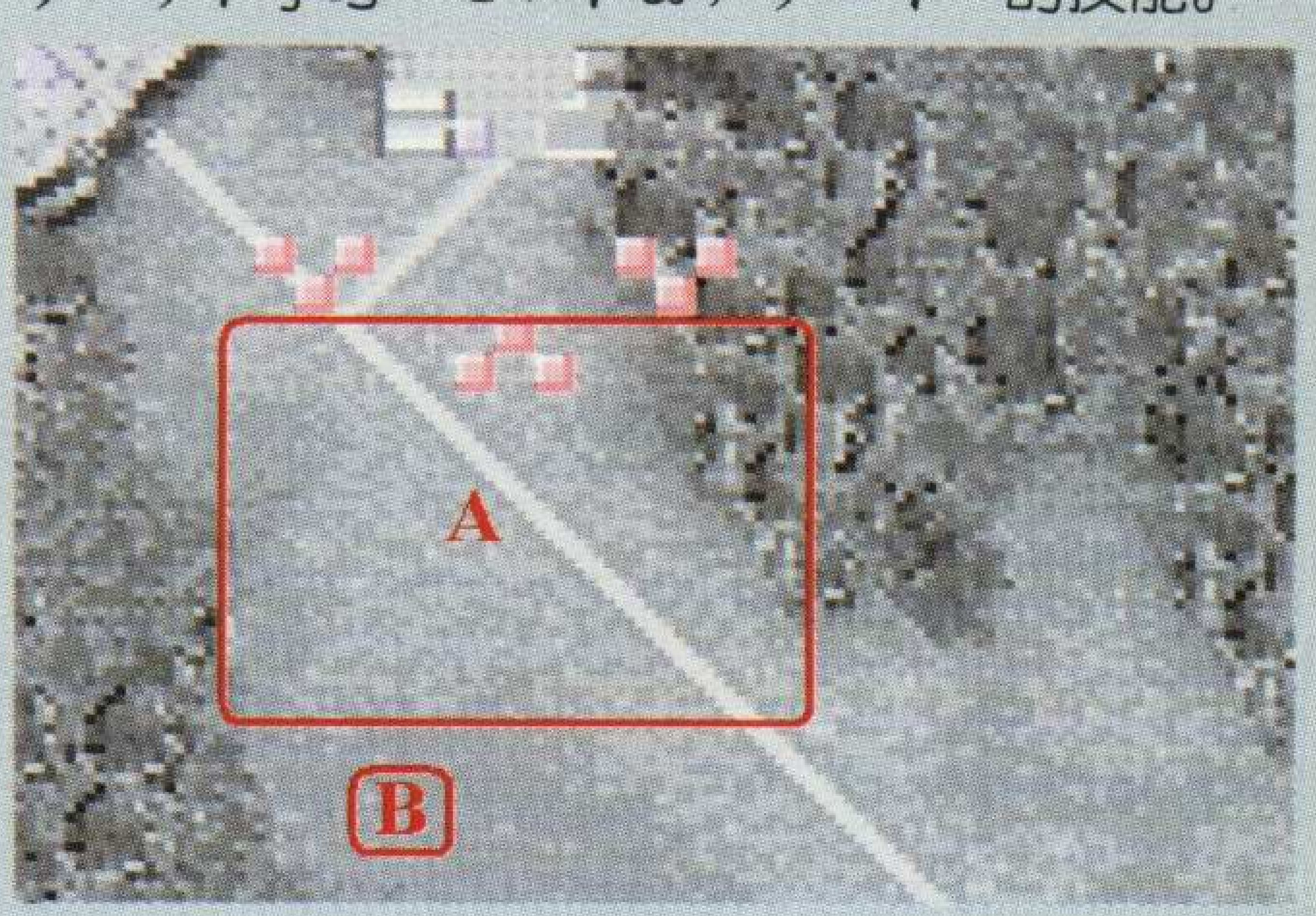
剧情：インスペクターー开始大举进攻マオ重工本社，ラーダ与アラド等人拼死保护运输机脱出，但进路却被メキボス挡住。正当诸人对强大的メキボス束手无策时，リョウト启动了ヒュッケバインMk-Ⅲ，合体成ヒュッケバインガンナー杀出一条血路。同时，月面最大的生产设施ムーンクレイドル也落入了インスペクターー手中，他们开始在此大量生产地球兵器充实军力。

要点与心得：第一回合可以让ラーダ适当削弱敌人的HP，但为了得到ブーストハンマー，不要让她击坠任何初期敌人。第二回合アラド出



现后，挂上集中冲入敌人堆里。由于装备了ブーストハンマー，基本可以保证一击必杀。初期敌人全灭后胜利条件改变，此时我方所有单位都要尽量向下推进，尽量阻止敌人靠近タウゼントフェスラー。不过好在リョウト的回避能力不弱，敌人想打中タウゼントフェスラー也不是太容易。タウゼントフェスラー到达地图南部约7格位置后メキボス出现，将其HP打到80%左右便会触发剧情强制过关。没有信心挑战他的话也可以让所有人作鸟兽散，大约3、4回合后同样会发生剧情。

由于本关后得到的ヒュッケバインガンナー・L几乎没有移动后攻击的武器，因此最好给リョウト学习“ヒット＆アウェイ”的技能。



胜利条件	1	敌全灭	
	2	タウゼントフェスラー到达地图南端	事件2后出现，事件3后失效
失败条件	1	任意我方被击落	
	2	タウゼントフェスラー被击落	事件2后出现，事件3后失效
熟练度		タウゼントフェスラー不受到任何伤害	事件2后出现，事件3后失效
事件	1	第2回合我方行动	我方援军1登场
	2	初期敌全灭或第5回合我方行动	敌人援军1登场,我方援军2登场,胜败条件变更。
	3	タウゼントフェスラー靠近位置B	敌人援军2登场，胜败条件变更。
	4	メキボス登场后4回合	强制过关
		グレンターキンHP80%以下	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	基地内	シュッツバルト	1	ラーダ	—	5060		
我方援军1	基地内	ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	1	アラド	—	4290		
我方援军2	基地内	ヒュッケバイン	1	リン	—	3900		
		AMガンナー	1	リオ	16	4400		
		タウゼントフェスラー	1	リョウト	16	8500		NPC
敌人初期	左上	ガンセクト	9	自律回路	16	4000	リペアキット リペアキット プロペラントタンク	
敌人援军1	位置A	ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	15	バイオロイド兵	16	5800	サーボモーター	
敌人援军2	位置B	グレンターキン	1	メキボス	21	150000		出现后4回合或HP80%以下撤退

逄晓轩	看到掌机版的《三国志英杰传》，又想起了多年前在DC上时玩的情形，我保住了关羽，庞统等人，并在最后邺城战连续三场一场未败。
读者资料	17岁，男，261100，山东省潍坊市寒亭一中2002级8班，兴趣：口袋、机战

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	リペアキット	道具	击落ガンセクト
1	リペアキット	道具	击落ガンセクト
1	プロペラントタンク	道具	击落ガンセクト
1	ブーストハンマー	武器	4回合内由アラド击落全部ガンセクト
1	サーボモーター	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	ヒュッケバイン	机体	过关后获得
1	AMガンナー	机体	过关后获得
1	ヒュッケバインMk-Ⅲ・L	机体	过关后获得
1	シュッツバルト	机体	过关后获得
1	リョウト	人物	过关后加入
1	リオ	人物	过关后加入
1	ラーダ	人物	过关后加入





剧情：以地球的新型兵器为第一目标的インスペクター在占据了マオ重工后，又将目标对准了北美的テスラ研究所。ジョナサン所长与フィリオ等人为了牵制インスペクター，选择留在研究所。而アイビス、スレイ与クスハ等人则在神秘(？)男子レーツェル的协助下，成功逃出了研究所。

要点与心得：虽然明知道是调虎离山之计，但为了熟练度也只能硬着头皮让スレイ使用集中与加速，クスハ使用铁壁后变形突入敌阵。第一回合依靠反击尽量削弱敌人，顺利的话第二回合就可以得到熟练度。初期敌人全灭后出现大批援军，我方却连援军也只有4个人，好死不死还又要保护一架运输机……レーツェル使用集中后往敌人最密集的地方冲，尽可能多吸引一些火力。アイビス负责为运输机开路，不过她这时的能力很弱，小心不要挂掉。スレイ与クスハ全速往下冲，能干掉几个敌人算几个。此外，万一运输机不幸中弹，请务必用アイビス的友情为其回复。



胜利条件	1	敌全灭	
	2	タウゼントフェスラー指定地点脱出	事件1后出现
失败条件	1	任意我方被击落	
	2	タウゼントフェスラー被击落	事件1后出现
熟练度		第三回合我方行动结束前全灭初期敌人	
事件	1	初期敌全灭	敌人援军登场、我方援军登场、胜败条件变更。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	基地上方	グルンガスト贰式	1	クスハ	15	7000		
		カリオン	1	スレイ	13	3200		
我方援军	位置A	ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レーツエル	17	4100		
		カリオン	1	アイビス	12	3200		
		タウゼントフェスラー	1	联邦兵	10	8500		NPC

王超	厚道的价格，经典的游戏，DS必胜，任氏必胜。
读者资料	18岁，陕西省西安市西七路教师进修学校方正8班，兴趣：GBASP

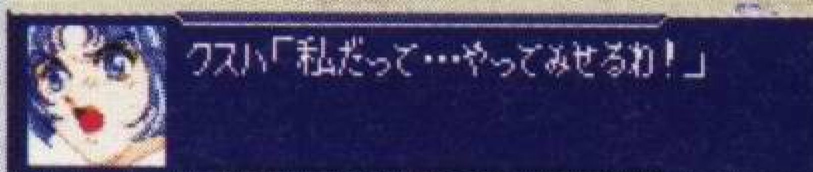
敌人初期	右上	ガンセクト	12	自律回路	15	4000		
敌人援军	位置B	ガルガウ	1	ヴィガジ	21	204000		击落后强制过关
	位置C	ガンセクト	4	自律回路	15	4000		
	位置D	バレリオン	4	バイオロイド兵	16	8400		
	位置E	F32Vシュヴエールト改	4	バイオロイド兵	15	3500		
		71式战车	5	バイオロイド兵	15	2900		
	位置F	ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	3	バイオロイド兵	16	6380		
			3		16	5800		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	大型ジェネレーター	道具	过关后获得
1	ソーラーパネル	道具	过关后获得
1	ハイブリットアーマー	道具	过关后获得
1	テスラ・ドライブ	道具	过关后获得
1	レクタングル・ランチャー	武器	过关后获得
1	M13ショットガン	武器	过关后获得
1	マインドブラスト	武器	过关后获得
1	カリオン	机体	过关后获得
1	グルンガスト贰式	机体	过关后获得
1	クスハ	人物	过关后加入
1	アイビス	人物	过关后加入





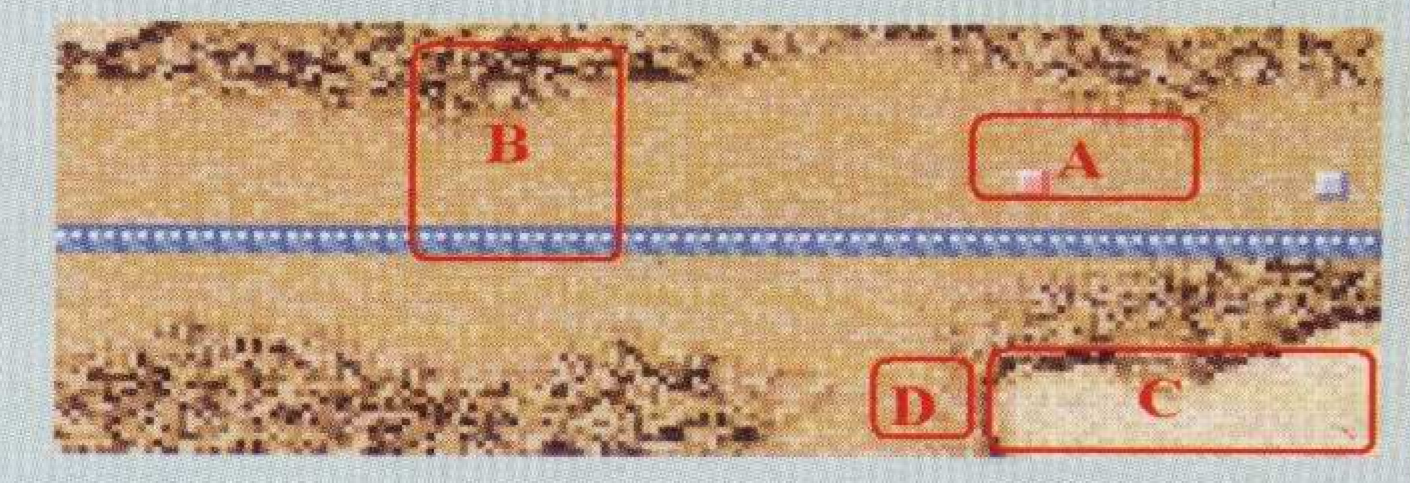




剧情：“TD计划”的α试作机アステリオン最终决定由アイビス驾驶，心高气傲的スレイ无法接受这个现实，要求与アイビス决斗。败给アイビス后，スレイ得知フィリオ将TD计划托付给アイビス的真正用意。接着，インスペクター的追兵杀到。赶来支援的マサキ与敌人指挥官アギーハ进行一番速度比拼后不敌。アイビス及时换乘アステリオン出击，与マサキ连携击退了敌人。

要点与心得：本关一开始是アイビス与スレイ这对弹幕姐妹的对决。由于スレイ回避能力十分惊人，正常游戏的话アイビス对其命中率应该不会超过15%。因此最好为アイビス的カリオン装备加命中率的芯片，并把PP都加到命中能力上。这样大约可以把命中率提升到30%左右，之后的部分则请各位玩家以勇气与怨念来补足，总之目标是4回合内击坠スレイ以得到珍贵的飞行芯片テスラ・ドライブ，超过4回合的话会没有熟练度。当然，此处即使战败也不会GAME OVER，没有信心或是没有耐心或是没有电池的玩家请让アイビス直接送死，不必客气。

无论胜败，单挑结束后スレイ都会离队。接着敌人大军出现，我方则有レーツェル与クスハ，以及稍晚入场的マサキ作为援军。敌人不是很强，令部队散开各个击破即可。过关后アイビス的能力会大幅上升，同时精神也会产生变化。



胜利条件	1	击落スレイ	事件1或2后失效
	2	敌全灭	事件1或2后出现
失败条件	1	アイビス被击落	事件1或2后失效（此失败条件没有真正效果）
	2	タウゼントフェスラー被击落	事件1或2后出现
	3	我方任意角色被击落	事件1或2后出现

谌飞	在玩《口袋妖怪叶绿》时，反复使用记忆棒，结果出现BUG，不但金钱无限，连药品游戏币，大师球也无限个，想抓啥怪就抓啥，一个字，爽。
读者资料	25岁，男，213004，常州市茶山乡王家村82号，兴趣：掌机游戏

熟练度		事件1后4回合内过关事件1发生的场合下出现	
事件	1	击落スレイ	スレイ与アイビス撤退。敌人援军登场，我方援军1登场。胜败条件变更
		アイビス被击落	
	2	4回合内没有击落スレイ	同事件1
	3	敌6机击落	我方援军2登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	カリオン	1	アイビス	—	—		
我方援军1	位置A	ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レ-ツエル	—	—		
		グルンガスト贰式	1	クスハ	—	—		
		タウゼントフェスラ-	1	联邦兵	16	8500		NPC
我方援军2	位置D	サイバスタ-	1	マサキ	16	5800		
敌人初期	中央偏右	カリオン	1	スレイ	18	20000	テスラ・ドライブ	
敌人援军	位置C	F32Vシュヴェ-ルト改	6	バイオロイド兵	16	3960	リペアキット	
		ガ-リオン	1	バイオロイド兵	16	6200	SPドリンク	
		ガ-リオン	2	バイオロイド兵	17	6200	SPドリンク	
	位置B	F32Vシュヴェ-ルト改	3	バイオロイド兵	16	3960		
		ガ-リオン	2	バイオロイド兵	16	5460		
		ガ-リオン	4	バイオロイド兵	17	5460		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	テスラ・ドライブ	道具	击落カリオン
1	リペアキット	道具	击落F32Vシュヴェ-ルト改
1	SPドリンク	道具	击落ガ-リオン
1	SPドリンク	道具	击落ガ-リオン
1	アステリオン	机体	过关后获得
1	サイバスタ-	机体	过关后获得
1	アステリオン	机体	过关后替代カリオン
1	マサキ	人物	过关后加入

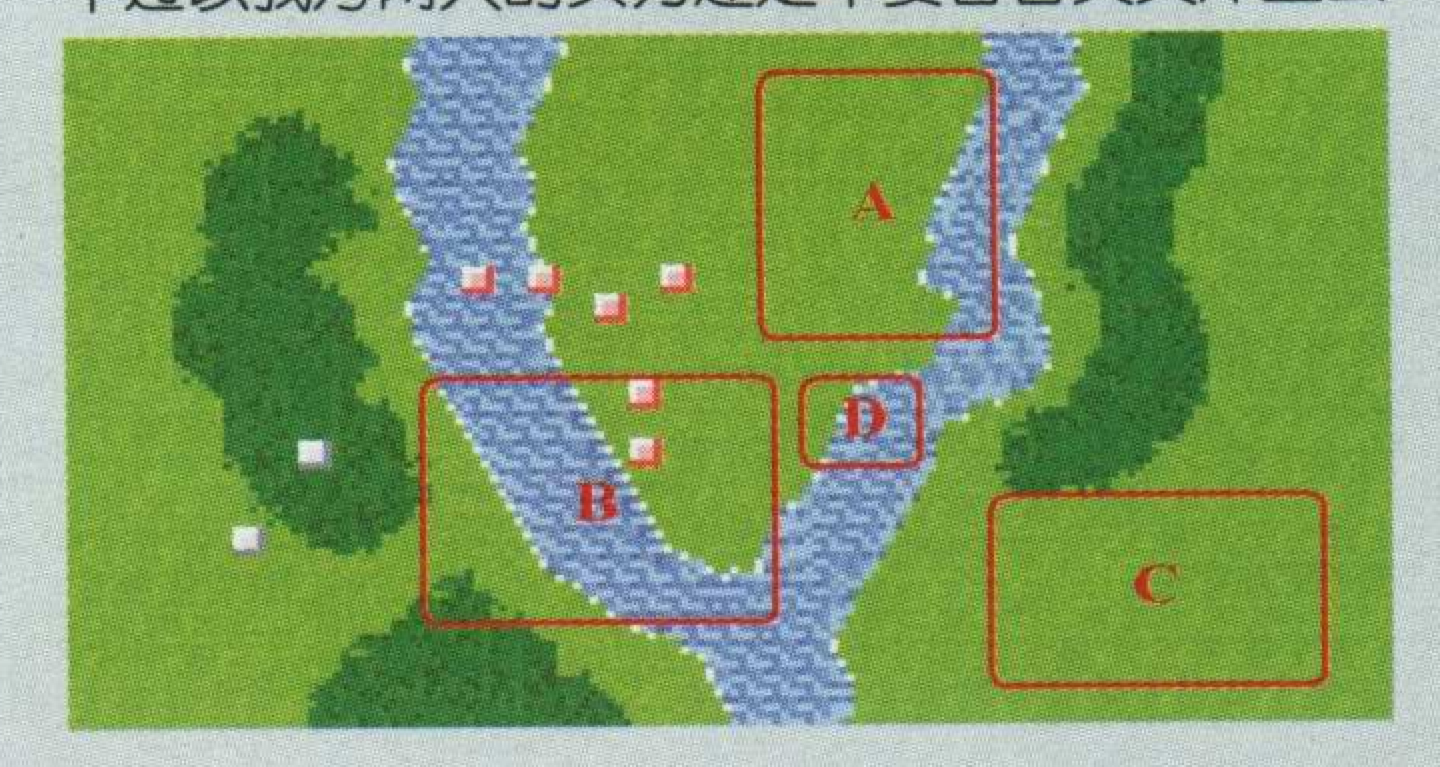






剧情: インスペクター占领了整个北美地球，联邦北美方面军一败涂地，而在アースクレイドル中，バン上校否决了ヴィンデル趁乱夺取联邦政权的提议，坚持贯彻DC“对抗异星人”的建立初衷，决定暂时与联邦军联手对抗インスペクター。ヴィンデル决定亲自率军与ハガネ部队作战。战斗中アラド再次遇到ゼオラ，但经过洗脑的ゼオラ却将アラド视为仇人。另外，ヴィンデル直属的军官アクセル对キョウスケ表现出异常的执著，他们之间究竟发生过什么事情呢……？

要点与心得: 本关アラド与ラミア登场气力就有120，可以让アラド站在下方的树林中与敌人交火。アラド与ゼオラ接触后敌人援军出现，不过以我方两人的实力还是不要冒冒失失冲上去



许昊	我的《OG2》被一女同学抢去踢飞了，她说不陪她玩，我好伤心。
读者资料	16岁，男，201806，上海市嘉定区外岗镇祁昌路136弄13号601室，兴趣：看书、发愣、玩游戏

。此处ラミア与アクセル的战斗会影响ラミア后期得到的机体。具体说来战斗1次得ヴァイサーガ（2周目才能得到）、战斗2次得アシュセイヴァー，其他情况则什么也得不到。敌方援军出现3回合后，ヴィンデル出现，同时我方主力登场。熟练度条件是全灭ヴィンデル以外的敌人，但3回合后敌人便会全军撤退，因此一定要争分夺秒，兵分两路扫荡敌人。对于强得像怪物一样的ツヴァイザーゲインン还是暂且无视吧。



胜利条件	1	アラド接近ビルトファルケン	事件1后失效
	2	敌全灭	事件1后出现
失败条件	1	ビルトファルケン被击落	事件1后失效
	2	任意我方被击落	事件1后失效
	3	我方母舰被击落	事件2后出现
熟练度		ツヴァイザ－ゲイン以外敌全灭	事件2后出现
事件	1	アラド接近ビルトファルケン后	敌援军登场，胜败条件变更。 ゼオラ使用精神指令“加速”
	2	アクセルHP伤害10%以上 事件1发生3回合后	我方援军登场，敌援军登场， 胜败条件变更。アクセル、ゼオラ撤退
	3	ツヴァイザ－ゲインHP90%以下	敌全军撤退
	4	ツヴァイザ－ゲイン以外敌全灭	ヴィンデル撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左侧	アルブレ－ド	1	アラド	—	—		
我方援军	位置C	アンジュルグ	1	ラミア	—	—		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	—	—		
		ヴァイスリッタ－	1	エクセレン	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	—	—		
		シロガネ	1	リ－	—	—		
		任选	11					
敌人初期	中央	ビルトファルケン	1	ゼオラ	19	34000		事件1后HP无限
敌人援军1	位置A	ゲシュペンストMk－Ⅱ・M	5	Sミラ－兵	17	8280	デュアルセンサ－	
		ゲシュペンストMk－Ⅱ・M	6	Sミラ－兵	17	6900		事件2前防御
		エルアインス・M	5	Sミラ－兵	17	7600	SPドリンク	事件2前防御
	位置B	ゲシュペンストMk－Ⅱ・M	6	Sミラ－兵	17	6900		事件2前防御
		エルアインス・M	5	Sミラ－兵	17	7600	プロペラントタンク	事件2前防御
		ラ－ズアングリフ	1	アクセル	21	44000		事件2后撤退
敌人援军2	位置D	ツヴァイザ－ゲイン	1	ヴィンデル	23	320000		HP90%以下 全军撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	デュアルセンサ－	道具	击落ゲシュペンストMk－Ⅱ・M
1	SPドリンク	道具	击落エルアインス・M
1	プロペラントタンク	道具	击落エルアインス・M
1	アラド	人物	过关后加入



第20話
超音速の妖精

剧情： 联邦军展开了夺还リクセント公国的作战，シャイン公主提出要与ラトゥーニ一同驾驶（实际上是ラトゥーニ在遥控）フェアリオン前往第一线作战。ハガネ上的众人虽然极力反对，但仍敌不过公主的决心。战斗中，卑劣的アーチボルド居然以平民作为人质要挟ハガネ部队（不愧是前恐怖分子），但ユウキ却私自拆除了炸弹的引信，拯救了平民。

要点与心得： 本关默认的机体分配不太合理，建议按照以下顺序调整：カイ驾驶アルブレード；アラド驾驶ゲシュペンストMk－Ⅱ·R；レオナ驾驶ガーリオンカスタム；ヴィレッタ驾驶ヒュケンバイン。武器分配则要保证每部机体都有射程6以上的实弹系武器。要注意前两回合不要过于接近城墙，最好在靠近岸边的地方列阵。第三回合ランドグリーズ会移动到靠近城墙的位置，初期的胜利条件虽然要求把ランドグリーズ“诱出城外”并击落，但实际上即使把他们打爆在城内也没有关系。此时要注意一下机体站位，被ランドグリーズ攻击时不要出现无法反击的状况。如此操作的话在第四回合敌人行动时应该可以靠反击将ランドグリーズ全灭，得到熟练度。接着我方援军出现，此时便可以尽情屠杀了。两台フェアリオン回避性能惊人，即使不加精神也很难被击中，可以放心冲入敌阵。当ユウキ或カーラ受到一定程度的损伤后敌人会全军撤退，因此在杂兵全灭之前最好不要积极攻击他们。

过关后如果资金充裕的话，可以考虑在フェアリオン的运动性与EN上投入一些。如果不追求全改奖励的话就不必改HP与装甲了，反正改满也不如别人没改的高。



胜利条件	1	ランドグリーズ全部诱出城外并击落	事件1后失效
	2	击落アーチボルド	事件1后出现
失败条件	1	5回合内未达成胜利条件1	事件1后失效
	2	我方机进入城内	事件1后失效
	3	我方母舰被击落	
	4	シャイン、ラトゥーニ、ライ任意一人被击落	事件1后出现
熟练度		4回合内达成胜利条件1	
事件	1	胜利条件1完成	我方援军登场、敌人援军登场、胜败条件改变
	2	任一BOSS的HP 70%以下	敌人全军撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		任意	7		–	–		
我方援军	位置A	R–1	1	リュウセイ	–	–		
	位置B	フェアリオン·S	1	ラトゥーニ	–	3300		
		フェアリオン·G	1	シャイン	18	3300		
		R–2パワード	1	ライ	–	–		
敌人初期	右下	ライノセラス	1	NDC舰长	19	32000		
		ソルプレッサ	3	ノイエDC兵	19	4440		
	右上	キラーホエール	1	NDC舰长	18	32000		
		リオンV	2	ノイエDC兵	18	5400		
	左上	ライノセラス	1	NDC舰长	19	32000		
		フュルギア	4	ノイエDC兵	18	4830		
	城内	ライノセラス	1	NDC舰长	19	32000		
		バレリオンV	3	ノイエDC兵	18	8600		
		ランドグリーズ	10	ノイエDC兵	19	9350		
		エルアインス·M	1	ユウキ	22	32000	バイオセンサー	HP70%以下过关
		エルアインス·M	1	カーラ	21	32000	A–アダプター	HP70%以下过关
		ライノセラス	1	アーチボルド	22	42000		HP70%以下过关
敌人援军	位置C	エルアインス·M	7	ノイエDC兵	19	7600		
		バレリオンV	2	ノイエDC兵	18	9460		

姬中洋　老班踏入教室道：“谁有28期《PG》？”我赶紧塞进抽屉里，他又道：“别怕，我只想借过来看看！”
读者资料　16岁，男，467000，河南省平顶山市第一中学一10班，兴趣：打游戏

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	バイオセンサー	道具	击落ユウキ
1	A-アダプター	道具	击落カーラ
1	20000	资金	过关后获得
1	ハチマキ	道具	过关后获得
1	ブーステッド・ライフル	武器	过关后获得





剧情：ヒリュウ改在前往伊豆基地的途中遭到DC军袭击，敌人的指挥官正是那个使用斩舰刀的神秘男子ヴォーダン……这个人无论怎么看都是ゼンガー少校，但他自己却否认这一点。正当众人疑惑之时，真正的ゼンガー出现，击退了ヴォーダン。那么ヴォーダン的真实身份到底是什么呢？

（顺带一提，本话的标题是在模仿司马辽太郎的著名小说《燃烧吧，剑！》）

要点与心得：本关开始前要适当强化一下我军主力机体的武器，以及アルトアイゼン的HP、装甲等。初期敌人仍然是一大群ゲシュペンストMk-Ⅱ，只要进行没有技术含量的扫荡战就可以了。初期敌人全灭后ウォーダン出现，他驾驶的スレードゲルミル不但皮糙肉厚还有HP回复(大)。我军只要在其周围布阵即可，暂时不要对其出手。ウォーダン会优先攻击キョウスケ，因此要将他放在能够援护防御的ジガンスクード・ドゥロ身边。3回合后ゼンガー出现，两人开始对拼斩舰刀。此时便要毫不吝惜EN与精神全力攻击，争取在两回合内将ウォーダン的HP降至40%。如果实在没有信心的话，消磨个5回合左右ウォーダン也会自行撤退。



胜利条件	1	敌全灭	
	2	スレードゲルミルHP40%以下	事件2后出现
失败条件	1	キョウスケ被击落	
	2	我方母舰被击落	
	3	ゼンガー被击落	事件2后出现
熟练度		4回合内全灭敌人	
事件	1	初期敌人全灭	敌人援军登场
	2	スレードゲルミルHP60%以下	我方援军登场、胜败条件改变
		事件1发生4回合后	
	3	事件2发生5回合后	敌人撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下	アルトアイゼン	1	キョウスケ	–	–		
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	–	–		
	上	ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	10	–	–	–		
我方援军	ウォーダン附近	グルンガスト参式	1	ゼンガー	19	8300		
	位置B	ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レーツエル	–	–		
敌人初期	右侧	ゲシュペンストMkII・M	12	量产型W	19	6900	サーボモーター	
	右下	ゲシュペンストMkII・M	4	量产型W	19	6900	プロペラントタンク	
敌人援军	位置A	スレードゲルミル	1	ウォーダン	22	160000		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	サーボモーター	道具	击落ゲシュペンストMkII・M
1	プロペラントタンク	道具	击落ゲシュペンストMkII・M

郑伟	都是坏点惹的祸，它让我们掌机迷抬不起头来，坏点请LEAVE ME FOREVER。
读者资料	17岁，男，430050，湖北省武汉市江阳区江南四村82号1楼，兴趣：玩SP

剧情： 单独行动的シロガネ遭到ヴィンデル军的袭击，由于リー舰长的刚愎自用而被敌人占领。前来救援的アイビス却被加入DC军的スレイ挡住，看来スレイ仍然无法接受アステリオン由アイビス驾驶这个现实。随后赶来的ハガネ虽然消灭了大部分敌人，但シロガネ却被敌人夺走。

要点与心得： 本关开始前最好给アステリオン多装备些武器，再携带回复弹数的道具。熟练度条件是8回合以内过关，时间看似很充裕但光是一开始即使将シロガネ全力向下移动就要用掉3回合，因此实际上真正能用于战斗的时间也只有区区4回合而已。アイビス出场后可以无视スレイ，集中后冲入正下方的敌群，依靠反击尽可能削弱敌人。下一回合我方主力到达后也要全速向下移动，尽可能多消灭一些敌人。如果到了第8回合还无法将敌人全灭（正常情况下很可能如此）的话便集中攻击エキドナ，将她的HP打到30%以下便可过关。

（实际上，アイビス受到过半伤害的话会发生事件，可以利用此方法令我方主力提前出场）



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	任意我方被击落	事件2后失效
	2	我方母舰被击落	事件2后出现
熟练度		8回合内过关	
事件	1	シロガネ靠近地图下端	シロガネ撤退，初期敌人撤退。我方援军1出现，敌人援军出现
	2	事件1发生3回合后	アイビスHP减半，スレイ撤退。我方援军2登场，胜败条件改变
		击落スレイ	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左上	シロガネ	1	リー	－	－		
我方援军1	位置A	アステリオン	1	アイビス	－	－		
我方援军2	位置D	ハガネ	1	ダイテツ	－	－		
		任意	10	－	－	－		
敌人初期	中央	ライノセラス	2	Sミラー兵	20	32000		事件1后撤退
敌人援军	位置B	ラーズアングリフ	1	エキドナ	22	44000	バイオセンサー	
		ソルプレッサ	2	Sミラー兵	19	4440		
		フュルギア	2	Sミラー兵	19	5040		
		ゲシュペンストMkII・M	6	Sミラー兵	20	8510		
		ランドグリーズ	5	Sミラー兵	19	10200		
		エルアインス・M	5	Sミラー兵	20	8360		
		ライノセラス	1	Sミラー兵	20	32000	マルチセンサー	
		ライノセラス	1	Sミラー兵	20	32000	SPドリンク	
	位置C	カリオン	1	スレイ	20	20000		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	バイオセンサー	道具	击落エキドナ
1	マルチセンサー	道具	击落ライノセラス
1	SPドリンク	道具	击落ライノセラス





剧情： 蚩尤冢遗迹发掘取得了突破性进展，发现了两部古代超机人。按照文献记载，超机人会对念动力者产生反应，安西博士于是请クスハ、ブリット等数人协助研究。但アーチボルド却突然出现，打算强夺超机人。アインスト部队也在战斗中乱入，令局势更加混乱。由于遭到アルフィミー攻击，クスハ与ブリット的机体大破。此时两部超机人与二人产生共鸣，合体为

林彬	我有三件法宝：GBA SP、MP3、手机，好希望PSP能具备它们的所有功能。
读者资料	22岁，男，116040，大连市旅顺区92763部队357艇，兴趣：游戏

强大的龙虎王击退了敌军。

要点与心得：本关开始前如果能给リョウト学习ヒット＆アウェイ会令作战变得容易不少。一开始将グルンガスト三式留在原地牵制敌人，ヒュケンバインガンナー・L则向左移动去救运输机。如果给AMガンナー装备补给装置的话，可以靠分离→补给→合体的方式令ヒュケンバインガンナー・L获得近乎无限的EN与弹药，要多加利用。救出运输机后第三势力出现，此时最重要的就是在三军混战中抢夺经验和金钱，因此要优先打那些HP较低的机体。总的来说DC军比アインスト要稍弱一些，所以要优先“照顾”一下。アインストゲミュート拥有产生“行动不能”特效的武器，一定不要被打中。事件发生后グルンガスト三式换为龙虎王，同时我方大部队登场，之后便是流程化的扫荡作战了。本作的虎龙王对杂兵战能力甚强，倒是龙虎王因为缺乏移动后使用的武器而显得有些鸡肋。值得一提的是虎龙王的最强武器改满后要强过龙虎王的逆鳞断，如果资金充裕的话可以考虑一下。



胜利条件	1	任意我方邻接タウゼントフェスラ－	事件1后失效
	2	击落ペルゼイン・リヒカイト	事件1后出现，事件2后失效
	3	敌全灭	事件2后出现
失败条件	1	タウゼントフェスラ－被击落	
	2	任意我方被击落	事件2后失效
	3	我方母舰被击落	事件2后出现
熟练度		4回合内满足胜利条件1	
事件	1	满足胜利条件1	第三势力援军1登场，胜利条件改变
		第5回合我方行动	
		第三势力全灭	
	2	击落ア－チボルド	ブリット与クスハ换乘龙虎王，敌人撤退。第三势力援军2登场，我方援军2登场，胜败条件改变
		アルフィミイHP60%以下	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右	グルンガスト参式	1	ブリット	－	8300		事件2后撤退
		ヒュッケバインガンナ－・L	1	リョウト	－			
我方援军1	位置A	龙虎王	1	クスハ	－	8300		
我方援军2	位置C	ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	－	－		
		任意	8	－	－	－		
敌人初期	上	エルアインス・M	1	ア－チボルド	21	32000		
		リオンV	3	ノイエDC兵	19	6000		
	左下	ガ－リオン	4	ノイエDC兵	20	6200		
	右	リオンV	3	ノイエDC兵	19	6000		
		エルアインス・M	1	ユウキ	21	32000		不会与我军作战
		エルアインス・M	1	カ－ラ	21	32000		不会与我军作战
第三势力初期	右	アインストゲミュ－ト	10	？？？	20	10000	SPドリンク	
第三势力援军1	位置D	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミイ	23	135000		事件2后撤退
第三势力援军2	位置B	アインストゲミュ－ト	5	？？？	20	10000	サ－ボモ－タ－	
		アインストグリ－ト	5	？？？	19	6800		
		アインストクノッヘン	6	？？？	20	5000		

—— 收获 ——

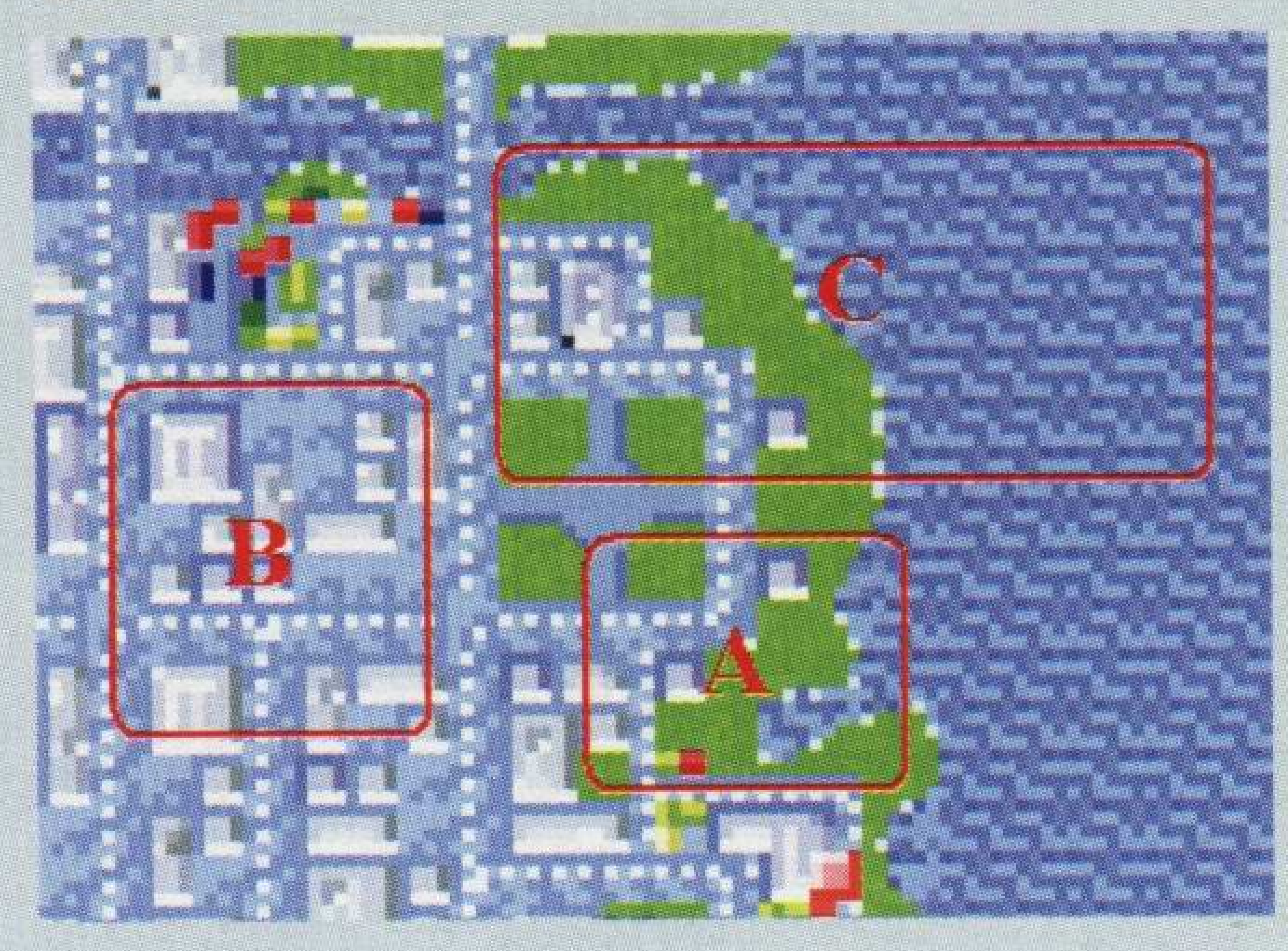


数量	名称	类型	获得条件
1	SPドリンク	道具	击落アインストゲミュ－ト
1	サ－ボモ－タ－	道具	击落アインストゲミュ－ト
1	20000	资金	过关后获得
1	バイオセンサ－	道具	过关后获得
1	ハチマキ	道具	过关后获得
1	ブ－ステッド・ライフル	武器	过关后获得

江振华	在这里，我只想引用约翰洛克的一句话：“面对家长，学校的封杀，抱怨和消沉只会影响我们‘掌机迷’的形象。”
读者资料	19岁，男，524000，广东省湛江市第一中学高三7班，兴趣：3106981，兴趣：挑战

剧情：在リクセント公国惨败的アーチボルド决心向ハガネ报一箭之仇，特意借来了ゼオラ作为诱饵。被洗脑的ゼオラ将アラド视为仇人，并与アーチボルド一同将アラド的机体打至大破。幸好リュウセイ与ラトゥーニ及时送来新机体ビリドビルカー，击退了敌人。但这次却始终没有帮助到ゼオラ。

要点与心得：アラド一开始使用ひらめき后向上推进，争取在第二回合我方行动时将ゼオラ的HP削减到90%。之后敌我双方援军登场，此时可以无视ゼオラ，全力扫荡杂兵。ゼオラ会自己冲上来找打，将杂兵全灭后再集中精神和火力，华丽地击坠她吧！



胜利条件	1	ビルトファルケンHP90%以下	事件1后失效
	2	ビルトファルケンHP30%以下	事件1后出现
	3	全灭敌人	事件2后出现
失败条件	1	击落ビルトファルケン	事件2后失效
	2	アラド被击落	
	3	ラトゥーニ被击落	事件1后出现
	4	我方母舰被击落	事件1后出现
熟练度		第5回合我方行动回合内过关	
事件	1	胜利条件1达成或第5回合	敌援军登场、我方援军登场，アラド换乘ビルトビルガー
	2	全灭ゼオラ以外敌前达成胜利条件2	ゼオラ撤退，胜利条件变更

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下方	リオンF	1	アラド	–	4800		事件1后撤退
我方援军	位置A	ビルトビルガー	1	アラド	–	4200		
		アステリオン	1	アイビス	–	–		
		フェアリオン・S	1	ラトゥーニ	–	–		
		フェアリオン・G	1	シャイン	–	–		
		R-1	1	リュウセイ	–	–		
	位置B	R-2パワード	1	ライ	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		任意	5	–	–	–		
敌人初期	中央	ビルトファルケン	1	ゼオラ	24	34000		HP30%以下撤退
敌人援军	位置C	エルアインス・M	1	アーチボルド	25	38400	高性能レーダー	
		バレリオン	4	ノイエDC兵	22	8400	リペアキット	
		ガーリオン	4	ノイエDC兵	22	3200		
		ランドグリーズ	5	ノイエDC兵	21	10200	カートリッジ	
		ソルプレッサ	5	ノイエDC兵	21	4440		



—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	高性能レーダー	道具	击落アーチボルド
1	リペアキット	道具	击落バレリオン
1	カートリッジ	道具	击落ランドグリーズ



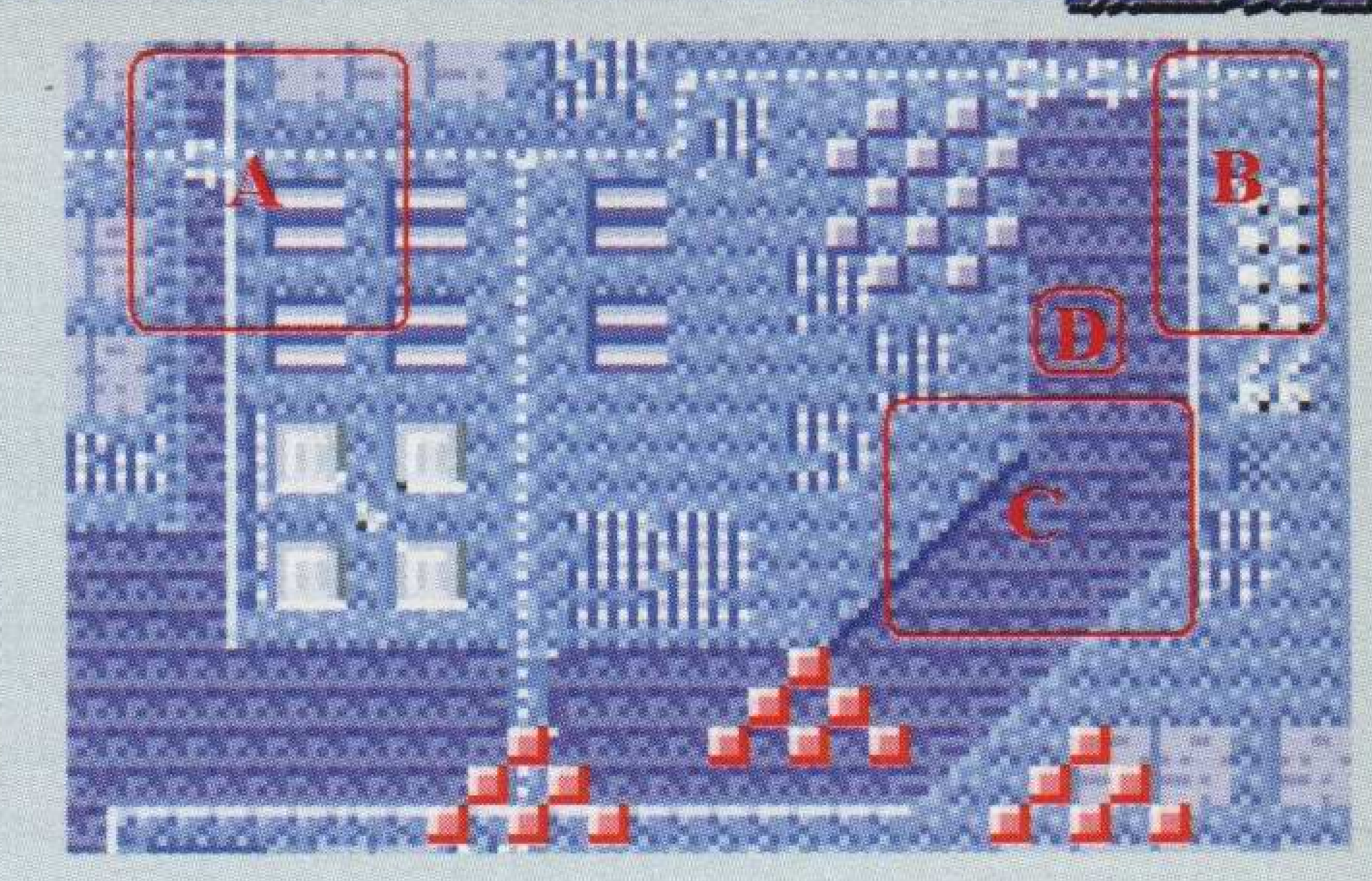
剧情：DC军袭来，敌人仍然是ヴィンデル率领的那支神秘军队。激战之中，アクセル出现，并且执拗地要与キョウスケ一决胜负。但キョウスケ表示自己并不认识アクセル，而当アクセル听到エクセレン的名字时也表现出万分的惊诧……不应存在的兵器、非人类的士兵、アクセル单方面的执著，这支军队究竟是……？

要点与心得：本关算是前期不错的赚钱关，一次大约可以得到十几万，可以考虑牺牲熟练度多打

几次。敌人能力不很强而且排列密集，正好可以用地图炮或连续攻击一网打尽。当エキドナ的HP降到30%以下时，アクセル以外的敌人会全部撤退，想攒钱的话还是把她留到最后的好。アクセル的机体有HP回复(大)，因此一定要集中火力一气削弱之。

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	リペアキット	道具	击落エルアインス・M
1	カ－トリッジ	道具	击落ランドグリ－ズ
1	バイオセンサ－	道具	击落エキドナ



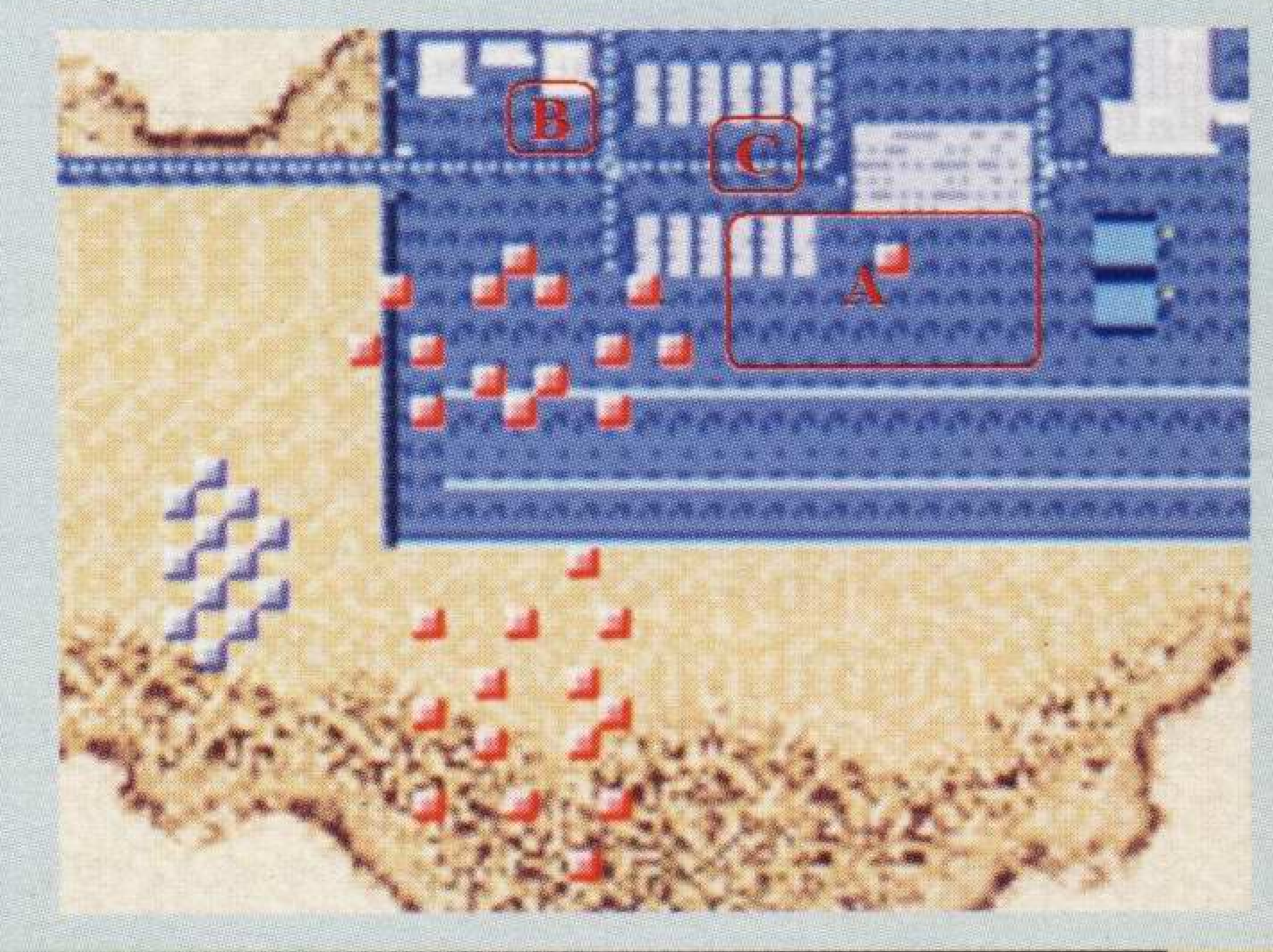
胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	ラミア、キョウスケ、エクセレン任意一人被击落	
熟练度		10回合内过关	
事件	1	击落6架以上敌机	敌人援军1-3依次登场
	2	事件3后2回合敌行动	敌人援军4登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	–	–		
		ヴァイスリッタ－	1	エクセレン	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	–	–		
		任意	8	–	–	–		
敌人初期	下	ゲシュペンストMkII・M	18	量产型W	20	7400		
敌人援军1	位置A	ソルプレッサ	8	量产型W	20	4440		
敌人援军2	位置B	エルアインス・M	9	量产型W	21	8360	リペアキット	
敌人援军3	位置C	ランドグリ－ズ	10	量产型W	21	9775	カ－トリッジ	
		ラ－ズアングリフ	1	エキドナ	23	44000	バイオセンサ－	HP30%以下アクセル以外敌人全部撤退
敌人援军4	位置D	ソウルゲイン	1	アクセル	24	150000		HP60%以下过关



剧情：ハガネ部队前去进攻DC军在北非的重要基地。在ハガネ的强大攻势下守卫部队溃不成军。此时オウカ驾驶安装了ゲイム・システム(类似零系统的人机一体系统，会对驾驶员的精神造成巨大负担)的新机体登场，令ハガネ队陷入苦战。但ゲイム・システム很快出现过载现象，此时三个身份不明的少年驾驶从未见过的机动兵器出现，救走了オウカ。虽然只是短短的一瞬，但少年驾驶的机动兵器ケルベルミル强大的力量已经给主角们留下了深刻印象。

要点与心得：初期的敌人都是些鱼腩，战斗并没有什么难度，但要注意节约精神。初期敌人可以兵分两路扫荡，原则上有“连续攻击”能力的角色应该分配到上方的分队。将第一批敌人打到七七八八之后，会出现一批援军，但他们比初期敌人还弱，而且排列密集，可以用连续攻击与地图兵器虐杀之。全灭后オウカ出现，她会每回合使用“必中+集中+ひらめき”，因此要先用一人消耗掉ひらめき的效果，再由其他人使用加了必中的强力武器攻击，不过仍然要注意保存精神。注意オウカ气力120以下时，射程3只有低威力的特殊效果武器能打到，可以利用一下。オウカ撤退后スリサズ出现，初期气力就有150，特殊能力包括HP/EN回复(大)及分身，我方没有铁壁或ひらめき的角色还是不要向其出手的好。スリサズ每回合同样会使用“必中+集中+ひらめき”，因此打法与オウカ基本相同。此外，オウカ和スリサズ都会倾向于优先攻击アラド，要注意保护。



高怀龙	每天都生活在虚拟的快乐中，每天陪伴我的不是所谓文明的电子产品，那些奔跑在大自然中无忧无虑的年少时光，永远遗失在了那片花香弥漫的风中。
读者资料	19岁，男，261021，山东省潍坊市第七中学高三3部四班，兴趣：掌机、羽毛球

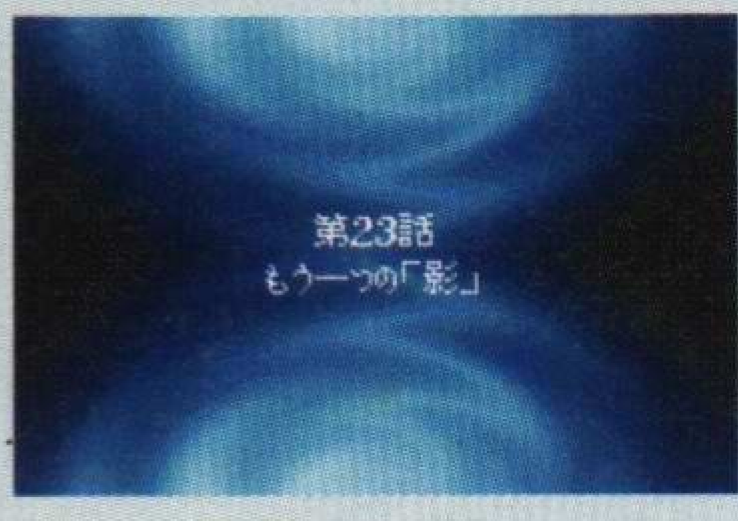
胜利条件	1	敌全灭	
	2	ラピエサ－ジュHP70%以下	事件2后出现，事件3后失效
失败条件	1	アラド或ラトウ－二被击落	事件3后失效
	2	アラド或ラトウ－二被击落	事件3后出现
	3	我方母舰被击落	
熟练度		3回合内消灭15架敌机	
事件	1	消灭敌15机后	敌人援军1登场
	2	敌全灭后	敌人援军2登场
	3	オウカHP70%以下	オウカ撤退，敌人援军3登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左侧	ビルトビルガ－	1	アラド	－	－		
		フェアリオン・S	1	ラトウ－二	－	－		
		ハガネ	1	ダイテツ	－	－		
		任意	9	－	－	－		
敌人初期	右上	ライノセラス	1	NDC舰长	23	32000		
	中央	ライノセラス	1	NDC舰长	23	32000		
		ガ－リオン	2	ノイエDC兵	22	6820		
		バレリオンV	4	ノイエDC兵	22	9900		
		ランドグリ－ズ	4	ノイエDC兵	22	9350		
		71式战车	3	ノイエDC兵	22	3480		
	下	ライノセラス	1	NDC舰长	23	32000		
		ガ－リオン	2	ノイエDC兵	22	6820		
		バレリオンV	4	ノイエDC兵	22	9900		
		ランドグリ－ズ	4	ノイエDC兵	22	9350		
		71式战车	3	ノイエDC兵	22	3480		
敌人援军1	位置A	ガ－リオン	2	ノイエDC兵	23	7130		
		バレリオン	4	ノイエDC兵	22	9660		
		ランドグリ－ズ	4	ノイエDC兵	22	10200		
		フュルギア	4	ノイエDC兵	22	5040		
敌人援军2	位置B	ラピエサ－ジュ	1	オウカ	26	120000		每回合自动使用必中+必闪+集中,HP70%以下撤退
敌人援军3	位置C	ベルゲルミル	1	スリサズ	26	135000		每回合自动使用必中+必闪+集中,HP80%以下撤退



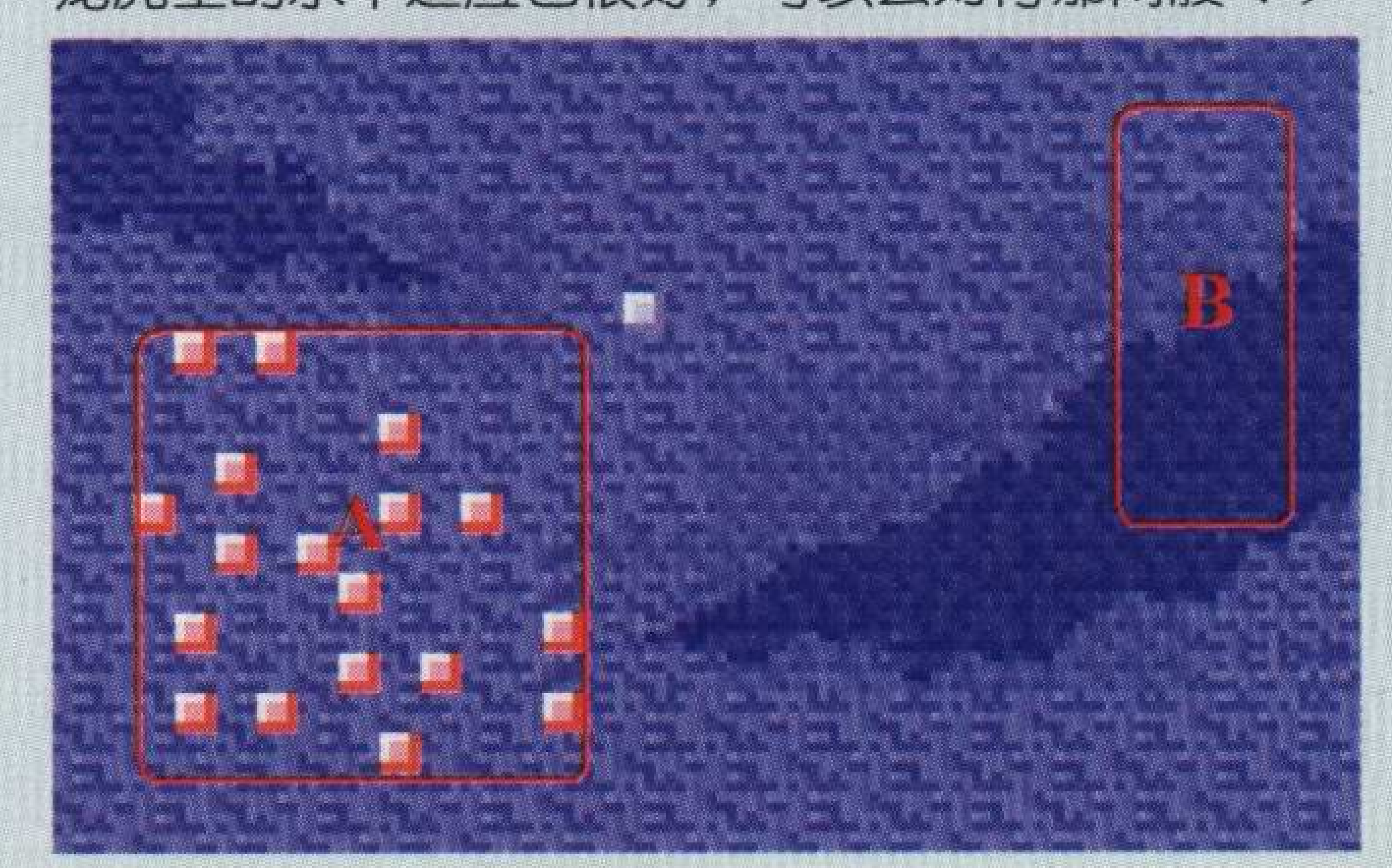
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	大型ジェネレ－タ－	强化道具	过关后获得
1	メガブ－スタ－	强化道具	过关后获得
1	アポジモ－タ－	强化道具	过关后获得
1	ア－マ－ブレイカ－	特殊武器	过关后获得



剧情：レ－ツェル与旧DC军的旗舰クロガネ在航行途中却遭遇到インスペクタ－。正当レ－ツェル陷入苦战之时，白河愁出现并将包围レ－ツェル的敌人秒杀。接着ヒリュウ改赶到，白河愁提醒マサキ等人留意潜伏在黑暗中的“影子”——他指的自然是ヴィンデルー党。而相对地，一直在暗中帮助ハガネ的レ－ツェル，也可以说是另一个“影子”吧？

要点与心得：レ－ツェル很快就会撤退，因此不必吝惜精神和弹药，尽可能靠反击多消灭敌人吧。我方主力出现后还是像往常一样进行扫荡战，注意サイバスタ－变形后的空适应是S，有一定的能力补正。而龙虎王的水下适应也很好，可以去对付那两艘キラ



郭豪	PSP的性能不错，但是价格太高，对于学生阶级来说，大多数玩家只能望而兴叹！
读者资料	20岁，男，215221，江苏省吴江市平望镇竹江桥1-1号，兴趣：看书、玩游戏

ーホエール。敌人会增援两次，数量不少不过也就是那些东西，没什么特别可怕的。アギーハ的运动性很高，别忘了节约几个必中来照顾她。她在HP还剩20%(22000)的时候会撤退，用热血＋逆鳞断＋强力的援护攻击将其击坠就可以了。

胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	レーツエル被击落	事件2后失效
	2	我方母舰被击落	事件2后出现
熟练度		击落シルベルヴィント	
事件	1	第2回合アギーハ行动前	敌人援军1登场
		アギーハHP80%以下	
	2	事件1后数次战斗后	キラーホエール、アギーハ以外敌人消灭、レーツエル撤退。我方援军登场、敌人援军2登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	中央	ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レーツエル	–	–		事件2后撤退
我方援军	位置B	ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		サイバスター	1	マサキ	–	–		
		ヴァルシオーネ	1	リューネ	–	–		
		任意	9	–	–	–		
敌方初期	左下	メギロート改	7	AI	20	3600		
		リオンV	8	バイオロイド兵	21	6000		
		キラーホエール	1	バイオロイド兵	24	32000	マルチセンサー	
		キラーホエール	1	バイオロイド兵	24	32000	ハイブリットアーマー	
		シルベルヴィント	1	アギーハ	26	110000	高性能レーダー	HP10%以下撤退
敌人援军1	レーツエル周围	ガーリオン	10	バイオロイド兵	22	6200		
敌人援军2	位置A	ガーリオン	5	バイオロイド兵	23	6820		
		リオンV	5	バイオロイド兵	23	6600		
		ゲシュペンストMkII・M	5	バイオロイド兵	23	8140		
		バレリオンV	5	バイオロイド兵	23	9900		
		ソルプレッサ	5	バイオロイド兵	22	4440		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	マルチセンサー	强化道具	击落キラーホエール
1	ハイブリットアーマー	强化道具	击落キラーホエール
1	高性能レーダー	强化道具	击落アギーハ
1	大型ジェネレーター	强化道具	过关后获得
1	メガブースター	强化道具	过关后获得
1	アポジモーター	强化道具	过关后获得
1	アーマーブレイカー	特殊武器	过关后获得





剧情：エクセレン神情异样地擅自出击，当キョウスケ等人追上她时，却遇到了アルフィミイ及一群复制的アインストアイセン。看来アルフィミイ似乎对キョウスケ抱有极大的憧憬，而对于エクセレン来说——“她简直就是情敌嘛”……



要点与心得：本关前半部分几乎是エクセレン的个人秀，因此事先应该给她多装备一些武器。敌人不算太强，每回合使用集中的话基本没有问题。ア

ルフィミイ出现后暂时不要管她，先打扫周围的アインストアイセン，此处要多利用リューネ与アイビス的援护攻击。如果能让サイバスター与ヴァルシオーネ有足够气力使用地图兵器的话，取得熟练度应该不会太难。アルフィミイ的HP在60%以下便会撤退，如果懒得打的话拖到第9回合也行。

胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	任意我方被击落	
熟练度		7回合内击落ペルゼイン・リヒカイト以外敌人	
事件	1	敌人全灭	敌人援军1-4依次登场
		第1-4回合敌方行动	
	2	敌援军3登场次回合	我方援军1登场
		第5回合我方行动	
	3	敌援军4登场次回合	我方援军2登场
		第6回合我方行动	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	ヴァイスリッター	1	エクセレン	-	-		
我方援军1	位置D	サイバスター	1	マサキ	-	-		
		ヴァルシオーネ	1	リューネ	-	-		
		アンジュルグ	1	ラミア	-	-		
		アルテリオン	1	アイビス	-	-		
我方援军2	位置B	アルトアイゼン	1	キョウスケ	-	-		
敌人初期	右上	アインストクノッヘン	1	???	23	5000		
敌人援军1	位置A	アインストクノッヘン	4	???	23	5000		
敌人援军2	位置B	アインストグリート	4	???	23	6800		
敌人援军3	位置C	アインストゲミュート	3	???	24	10000	ウェポンブレイカー	
敌人援军4	位置A	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミイ	27	135000		HP60%以下撤退
		アインストアイゼン	7	???	24	9000		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ウェポンブレイカー	武器	击落アインストゲミュート



剧情：在エクセレン被アルフィミイ控制的同时，アインスト大军袭击了伊豆基地。在战斗中出现了（貌似）空前强大的新敌人アインストレジセイア，令主角们陷入苦战。最终是SRX小队合体后使用新武器“天上天下一击必杀炮”才将其击退……难道它就是アインスト的头目吗？

要点与心得：本关的场面很大，敌人数次援军总数共计60机之多。而且除アインストレジセイア外全部不会逃跑，全部消灭后至少可以得到近18万资金。战术上，第一回合两艘母舰向左边的格纳库移动抢占有利地形，其余队员向下移动，争取两回合内将下方敌人全灭。之后再向上推进，集中兵力、有效利用连续攻击和地图兵器吃掉敌人。敌人共有3批援军，但都不是很强。



杂兵全灭后アインストレジセイア出现，不过这家伙只是HP多而已，并不是很强，而且不知为什么气力都不会上升，将其HP打到75%以下时发生事件，SRX合体，之后只要再将其HP打到80%以下就可以过关了。





本关得到的ヒュッケバインボクサー・L性能不错，可以说是缩水版的SRX，但缺点在于没有远程武器。如果不想使用的话也可以在过关后将其换装回普通的ヒュッケバインMk-Ⅲ・L。



张嘉宇	总觉得PSP和NDS之争有些当年GG和GB之争的味道，但从销售量来看，PSP已取得阶段性的胜利，看来PSP非同时代的GG比得了的。
读者资料	18岁，男，300011，天津市东站后街场秋实园16-5-302，兴趣：游戏、美术

胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	リュウセイ、ライ、アヤ被击落	
熟练度		9回合内过关	
事件	1	敌数量17机以下	敌人增援1-3依次登场
	2	敌全灭	敌人援军4登场
	3	アインストレジセイアHP75%以下	SRX合体，SRX小队HP、EN、残弹、SP完全回复

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	中央	R-1	1	リュウセイ	–	–		
		R-2パワ-ド	1	ライ	–	–		
		R-3パワ-ド	1	アヤ	23	4700		
		龙虎王	1	クスハ	–	–		
		ヒュッケバインボクサ-・L	1	リョウト	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィ-ナ	–	–		
		任意	9	–	–	–		
敌人初期	上方	アインストクノッヘン	5	？？？	24	5000		
		アインストグリ-ト	5	？？？	24	6800		
		アインストゲミュ-ト	5	？？？	23	10000		
	下方	アインストアイゼン	14	？？？	24	9000		
敌人援军1	位置A	アインストクノッヘン	6	？？？	24	5500		
		アインストグリ-ト	6	？？？	24	6800		
敌人援军2	位置B	アインストクノッヘン	6	？？？	24	5500		
		アインストグリ-ト	6	？？？	24	6800		
敌人援军3	位置C	アインストゲミュ-ト	3	？？？	23	10000		
		アインストアイゼン	3	？？？	24	9000		
敌人援军4	位置D	アインストレジセイア	1	？？？	28	250000		HP80%以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ハイブリッドア-マ-	道具	过关后获得
1	マルチセンサ-	道具	过关后获得
1	ABフィ-ルド	道具	过关后获得
1	ハイパ-ビ-ムキャノン	武器	过关后获得
1	レクタングル・ランチャ-	武器	过关后获得
1	エナジ-テイカ-+	武器	过关后获得
1	エナジ-ドレイン+	武器	过关后获得
1	R-GUNパワ-ド	机体	过关后获得
1	SRX	机体	过关后获得
1	マイ	人物	过关后加入
1	80000	资金	过关后获得







剧情： 联邦政府内发生了政变，军权落入鹰派人物手中，而伊豆基地的指挥权也同样被夺走。与此同时，ヴィンデル的军队袭来，他们自称“シャドウミラ－”。シロガネ的リ－舰长也投靠了ヴィンデル，而且，连ラミア原来也是敌人的间谍。但在友情与爱(？)的驱使下，ラミア最终还是选择了以自爆来保护ハガネ上的同伴们。另一方面，很







多人留意到R－GUN的驾驶员マイ与エアロゲイター（1代的异星人）指挥官レビ一模一样，舰内弥漫着疑惑的气息……

要点与心得： 本关如果想要熟练度的话，就必须在3回合内过关。因此不必吝惜精神和弹药，连续攻击、地图兵器什么的能用上的全都给他用上，以左边的建筑为掩体迎击敌人吧。エキドナ和ヴォーダン可以完全无视，反正杂兵全灭后他们也会自行撤退。



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
熟练度		3回合内全灭BOSS以外敌人	
事件	1	BOSS以外敌全灭 或任意BOSS的HP60%以下	敌人全军撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	ヴァイスリッター	1	エクセレン	–	–		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	13	–	–	–		
敌人初期	左侧	ランドグリーズ	8	Sミラー兵	24	9350	カートリッジ	
		ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	8	Sミラー兵	24	7935		
		エルアインス・M	8	量产型W	25	8360	プロペラントタンク	
		スレードゲルミル	1	ウォーダン	28	160000		HP60%以下撤退
		ラーズアングリフ	1	エキドナ	28	44000		HP60%以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	プロペラントタンク	道具	击落エルアインス・M
1	カートリッジ	道具	击落ランドグリーズ

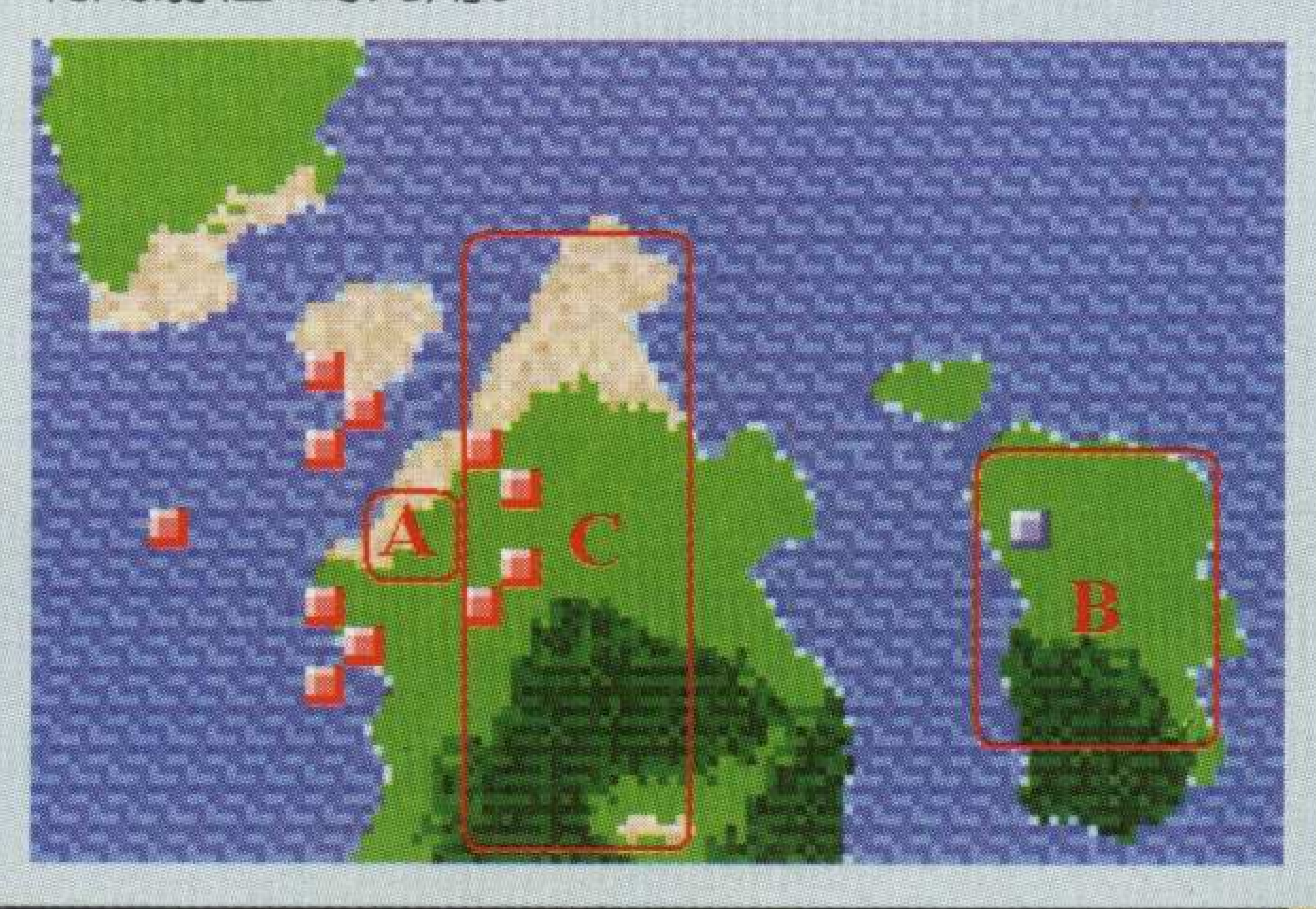


剧情： 知道了自己过去的マイ独自离开了ハガネ，但她却遇上了热衷于人体试验的老巫婆アギラ。マイ与前来救她的SRX小队听到了令人不寒而栗的事实：アヤ与マイ并非姐妹，她们的记忆都是アギラ伪造的。陷入混乱的アヤ最终斩断了迷惘：“就算父亲与姐妹的记忆是伪造的，至少我与SRX小队、与大家的记忆是事实！”并击退了アギラ。

要点与心得： 我方初期只有マイ一个人，不过好歹也是前作的大BOSS，加上集中去打扫一批杂兵还是不成问题的。如果有ビルトビルガー・L的话当然更好，不过这部机体的射程很近，要注意。击坠5部敌机或マイ的HP在40%以下时，リュウセイ等人会出现，次回合合体为SRX。此时我方全员气力150，只要卯上一堆精神丢入敌阵，靠反击便可以轻松取得熟练度。不过要注意，如果在这之前把ゼオラHP打到80%以下的话我方主力会立即登场，而熟练度也会就此消失。主力登场后便进入单纯的扫荡模式，敌人除了オウカ以外都没有什么威胁性。另外就是不知道为什么オウカ的气力也几乎不会变化，因此依然可以利用射程3的死角。







高峰	一个人最有成就的事对我而言就是一大群人看我操作GBA，而我最成功之处就是游戏、学习两不误。
读者资料	20岁，男，200335，上海市长宁区福泉路495弄86号301室，兴趣：游戏、灌水

胜利条件	1	敌全灭	事件2后失效
	2	ラピエサ－ジュ、ビルトファルケン以外敌全灭	事件2后出现
失败条件	1	ラピエサ－ジュ击落	事件3后失效
	2	ビルトファルケン击落	事件3后失效
	3	任意我方被击落	事件3后失效
	4	我方母舰被击落	事件3后出现
熟练度		事件2后2回合内击落9架敌机（キラ－ホエ－ル、ラピエサ－ジュ、ビルトファルケン除外）	
事件	1	击落5架敌机	敌人援军1登场,我方援军1登场,マイ与アヤ无法行动
		マイ的HP40%以下	
	2	事件1次回合	敌人援军2登场,我方援军2登场,マイ与アヤ恢复行动
	3	击落9架敌机	我方援军3登场，キラ－ホエ－ル撤退
		キラ－ホエ－ルHP50%以下	
		ラピエサ－ジュ、ビルトファルケンHP80%以下	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右	ビルトビルガ－・L	1	マイ	–	4200		アラド等级25、击坠数50以上出现
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	1			4000		未满足上述条件时出现
我方援军1	位置B	R-1	1	リュウセイ	–	–		
		R-3パワ－ド	1	アヤ	–	–		
		フェアリオン・S	1	ラトゥ－ニ	–	–		
我方援军2	位置B	R-2パワ－ド	1	ライ	–	–		
		R-GUNパワ－ド	1	ヴィレッタ	–	–		
我方援军3	位置B	ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	–	–		
		任意	9	–	–	–		
敌人初期	左侧	キラ－ホエ－ル	1	NDC舰长	26	32000		HP50%以下撤退
		ガ－リオン	10	ノイエDC兵	25	6200		
敌人援军1	位置A	ラピエサ－ジュ	1	オウカ	28	120000		HP50%以下全员撤退
敌人援军2	位置C	ビルトファルケン	1	ゼオラ	27	34000	高性能レ－ダ－	HP30%以下撤退
		ガ－リオン	8	ノイエDC兵	25	7130		
		バレリオンV	8	ノイエDC兵	25	10350		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ビルトビルガ－・L	机体	第26话结束后アラド等级25以上、击坠数50以上
			事件1发生前マイ的HP没有低于40%
1	高性能レ－ダ－	道具	击落ゼオラ
1	リペアキット	道具	过关后获得
1	SPドリンク	道具	过关后获得
1	ス－パ－リペアキット	道具	过关后获得

最强之枪SRX·向攻击力的极限冲击！

《OG2》中最强的武器，是SRX与R-GUNパワ－ド的合体技“天上天下一击必杀炮”。当R-GUNパワ　ド由マイ驾驶时，此武器的基础攻击力为8800，完全改造后则有10720之高。但是——这还远远没有到达伤害力的极限。众所周知，特殊能力“ガンファイト”可以令射击武器的威力上升，因此当リュウセイ与マイ都学会9级ガンファイト后，本武器的基础攻击力达到11910。此时将リュウセイ的射击能力练到400，学习アタッカ－后，气力150时的实际伤害值是85752，加热血的话伤害至少能达到150000(！)。实际上这种情况下已经能够秒杀大部分BOSS了，但假如各位玩家对此仍不满足，想要追求极限的话，笔者在这里传授给各位一手禁断的秘技：一般来说合体技是无法反击的，但假如主动攻击时敌人的カウンタ－能力发动，那么我方会变为后攻，此时会被系统视为反击。大家都知道“リベンジ”能力会令反击的攻击力提升到1.2倍，所以……理论伤害值达到102902！！——加上热血与强力的援护攻击，向200000伤害冲击吧！

李寅	我省下的化妆品钱买下了NDS，他省下买ANDI的钱买下了PSP,并努力收集它们的周边事物。我们关注掌机的成长,对它已爱不释手。
读者资料	18岁，女，100078，北京市丰台区方庄芳群园四区23#707号，兴趣：掌机PSP、SP等大作



中央大陆传说

GBA	TOMY	RPG	64M
	2004.12.16	5040日元	1-2人用

转眼之间zoidoRPG系列的第三作就在GBA上登场了，回想起当年鏖战前两代的情景还历历在目，阿俊对这个系列还是很有感情的，时隔两年能再次负责新作的攻略深感荣幸。本作加入了去年10月放映动画中的全新角色，超级庞大的人物阵容以及超过130种以上机体是本作的最大玩点。

文/严俊　责编/雪人

操作说明

A键	确定
B键	快跑&取消战斗动画
L键	翻页&查看敌方资料
R键	翻页&地图&查看我方资料
START键	菜单
SELECT键	地图&切换自动战斗

菜单说明

1、机体/人物
2、道具/武器
3、更换驾驶员
4、编队
5、技能
6、设计图/零件
7、任务
8、图鉴/教学/系统
9、存档

标志说明

瞄准标志	任务委托所
时钟标志	治安局
狮头标志	改造所
机枪标志	武器屋
锤子标志	道具屋
酒杯标志	酒馆
羽毛标志	斗技场报名处

主线流程攻略



邪恶博士欧彼斯和幕后的安派罗斯正在密谋着什么，而我们的主人公乌易路此时则在普尔西坦桑塔区的研究所里和阿古坦谈笑风声。离开研究所后先到城里转转熟悉一下地形吧，各种场所门口都有相应的标志，在任务委托所可以接任务赚钱。值得一提的是与城镇里的人对话有时候可以获得技能，而且各个场所中也会有存放道具和金钱的宝箱，特别是酒馆一类的公共场所更是RPG历来的好地方，所以大家每到一处都不要急着发展剧情，先来个全城扫荡是绝对不会让你失望的。和全城的居民对话后来到城西南出口处遇到了欧彼斯和哈卡尔，突然哈卡尔击倒卫兵夺门而逃，乌易路追了出去，第一战双方的实力相差悬殊，只两个回合哈卡尔就败下阵来。击败哈卡尔后趁胜追击欧彼斯，博士的实力自然是高出哈卡尔许多，数回合后西古玛和RD赶来援助，欧彼斯见局势不利转头就遁，乌易路全力追赶也没能阻止他逃入时空旋涡。只能暂时返回普尔西坦了，斯伊托把乌易路介绍给RD一行人，之后RD携爱机正式加入队伍。当二人结伴来到城外



欧彼斯逃走处调查时遭到了普雷多的伏击，数回合后败下阵来的普雷多被同伴巴坦救走，二人只能作罢。在普尔西坦艾米和面具男玛斯古曼正式加入队伍，出城可以看到北方有个斗技场状的城市依西唐，但必须走西部路线绕一大圈才能到达，进入斗技场报名处报名参





加比赛，首场与拉托尔和玛罗依对阵，此战在剧情安排下没有实质意义，4个回合之后战斗会自动结束。

另一方面，塞多拉对普雷多的失败非常不满。回普尔西坦治安局整顿之后再度受命出征，延西部边路线一直上到大地图北端的小岛上，途中会经过依托尔坦镇，在小岛上遇到一支虫型部队，击败他们即可回城复命了。接下来的任务是去援





助治安局的同仁，出城后还是向北进发到达依托尔坦后转而向东行，看到湖边有一队人马就是了，接近进入战场，恰欧



和特多果然在与敌人苦战，随即加入战斗，全灭杂兵后普雷多会带兵赶来与RD展开了激烈的交战。这次的目的地是位于大地图东北角的小岛地区，途









中会经过小镇那罗乌特旺，在小岛上再次与哈卡尔遭遇，虽然其实力较前一次交手要强出不少，但仍然逃不过失败的命运，就在欧彼斯等人打算故技重演逃入时空旋涡时，前代的主人公阿托雷从时空旋涡中杀了出来，不过还是没能阻止他们逃走，乌易路和RD奋不顾身冲进旋涡去到一个他们非常陌生的世界。

二人着陆后来到身边的小镇玛温塔温修整，出镇后南下沿路来到普里古西特城，与城里的居民交谈得知身处共和军与帝国军交战的时代，正要离开这里时二人遇到了前代的主人公巴恩，寒暄一番后加入队





伍。出城东行来到大地图的东北角，在洞穴前遇到了巴恩的同伴们，说明情况后加入队伍，一行人浩浩荡荡的进入阿尔卡罗洞穴，之后双方又决定分头行动（汗）。洞穴中乌易路一行人遭到了雷依温的伏击，战后继续前进终于在吊桥后的区域追上了哈卡尔，此时巴恩一行人也不失时机的赶来（同打落水狗），这次哈卡尔驾驶的狒狒机体的实力不容小视，虽然是以多打一也不能掉以轻心。战后在洞穴的最深处找到了巴恩的同伴芙伊娜，这次既成功追



击了哈卡尔，巴恩一行人又顺利找到了同伴，真是一石二鸟，随后乌易路和RD辞别众人通过时空旋涡返回自己的世界。另一方面，安派罗斯显然对手下的办事效率十分不满，并派出得意干将雷尔姆。





一番时空转换乌易路返回了普尔西坦，在治安局玛托加入队伍，整顿一番后来到研究所把RD介绍给阿古坦认识，之后从城内北门的通道出去到城外，再从右侧进城就到达了普尔西坦的诺斯托区，从这里的北门进去是一条通道直通城东河对







岸，向东进发在小镇克尔塔温的南部遭遇了以潘为首的小队，战后阿尔玛加入队伍。乌易路返回普尔西坦在研究所门遇到了阿托雷，寒暄一番后来到治安局，此时克多来电邀请大家去参加比赛，此时艾米三人加入队伍。还是走诺斯托区的地下通道来到克尔塔温，之后一路南下来到斗技场城市卡依亚西坦，进城后直接去报名处报名参赛，整场比赛的气氛都非





常的友好。与此同时博士欧彼斯利用强力机械兽救出了同伴古拉温，得此消息后乌易路立即动身来到卡依亚西坦，在城外北部地区遇到了正与暂交战的茶欧，一行人就地加入战斗，战后继续北上会遇到玛彼斯及其部队，击败他们后古拉温终于登场了，战后欧彼斯又不失







时机的现身掩护同伙利用时空旋涡撤退，有了上次成功追击的经历这次二人更加坚定的追了进去。另一方面，阿尔塔依尔正和雷尔姆密谋着什么。





从时空旋涡中出来二人来到就近的小镇西尔西特，和所有的居民对话后正要出城遇到了前代的主人公比托，双方寒暄后乌易路答应帮比托赢得比赛。出城后向东南方向进发，途中会有一场比赛，对手是卡古蓝多一行人，前面的小镇古兰普塔温可以用来落脚补充装备，之后沿着地形一路北上，途中的比赛对手是哈里一行人，在进入大地图北端斗技场城市罗美欧西特之前还有一场战斗要打，对手是娜欧米一行人。在罗美欧西特的报名处遇到了保尔塔、阿尔塔依尔和雷尔姆三人，虽





王鑫	我终于拥有了PSP,虽然一部分资金是向母亲贷的款,并且每月要从生活费中扣除,但是我一点也不后悔,拥有PSP的感觉真爽,即使只是看着它。
读者资料	20岁，男，212003，江苏镇江中国药科大学3110宿舍，兴趣：篮球、游戏

然雷尔姆似乎身不由己的样子，但安派罗斯的命令在身也不得不出手，此战不要在她身上浪费弹药，因为剧情安排是没可能击倒她的，只要把她两边敌人消灭即可，之后RD获得合体机后会击退了敌人。最终比赛大获全胜，比托兴高采烈的送走了乌易路一行人。返回普尔西坦治安局后，现在城市右边的门可以通行了，过去就是普









尔西坦的萨乌斯托区，城区右边有一个地下通道可以通到大地图西南地区。出城后沿路南行来到斗技场城市罗兹西坦，直接去报名处参加比赛，首轮的对手是瓦西，次轮是范、巴拉夫和西尔克，接下来是欧卡和拉米亚，最后与普雷多、巴藤和里尤古决战，总共是四场战斗大家要作好准备。



离开时阿尔玛来报说城外发现了敌人的踪迹，立即出城果然发现了欧彼斯和古拉温驾机向北行驶，就在快要追上的时候半路杀出个程咬金，快速清除障碍后众人决定进入时空旋涡继续追赶，但总感觉是个圈套，果然安派罗斯这次是派出了拉舞娜。一行人登陆在小镇诺艾西塔温旁边，进城后所有居民对话得知这次又来到了帝国军与共和军交战的年代，出镇后北上来到里古拉斯西特城，和城内的居民对话后刚要出城就被帝国军士兵当成共和军人抓进了监狱，好在后来又澄清了身份。帝国监狱很大，地形比较复杂，不过里面也有大量的宝箱，多转转也不妨，当然了要走出监狱最后还必须过托玛这一关。出城后哈曼赶来求

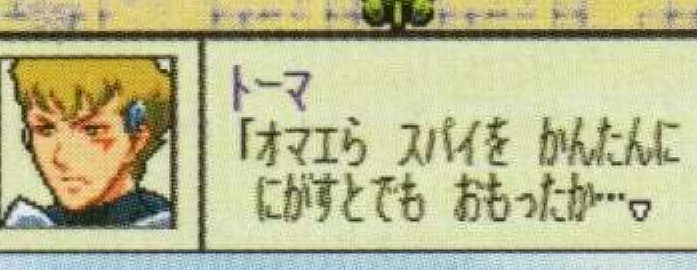




援，一路北上废墟处巴恩一行人正与普罗西安展开战斗，战后进入旁边的城市卡雷多特，巴恩一行人会加入队伍，在这里整顿一番后离开向东行援助正在和拉舞娜交战的哈曼。战败的拉舞娜调头就往时空旋涡里逃，一行人紧随其后在拉恩西特城登陆，比托和阿托雷都会加入队伍，与城内的居民对话后刚要出城哈里和西斯考赶来加入，出城后就可以驾驶哈里的水陆两用蜗牛机体了。接下来的任务是去到大陆上各个斗技场参加比赛，先到北上去



















大地图西北端的斗技场阿依卡多姆，里诺一行人在那儿候着呢，接着一路南下来到大地图西南端的兹拉斯多姆斗技场，这里的对手是保尔塔，然后来到大地图东部的斗技场玛塔多姆与戴卡战斗。



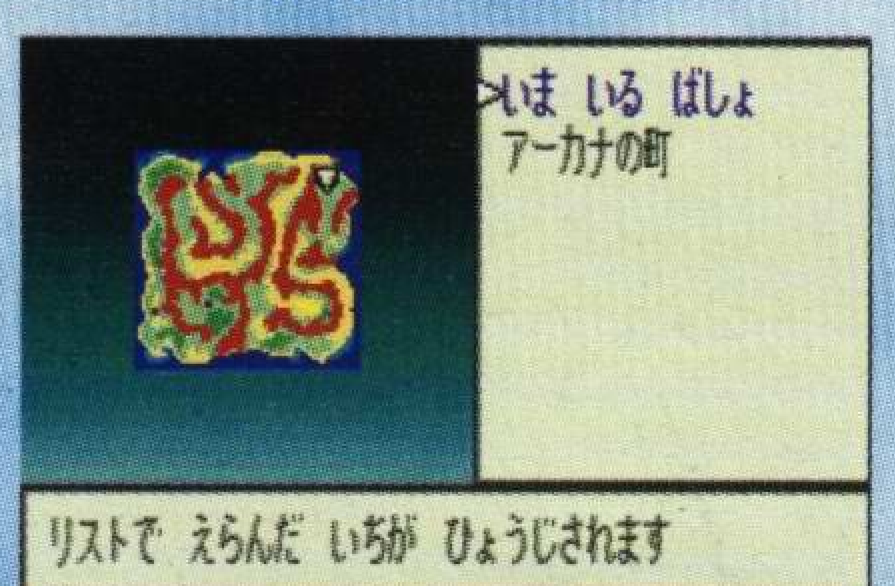


战后北上进入路口城市罗美欧西特，在城内会再次遇到戴卡等之前交手过的人，他们会加入队伍，出城后南下重返兹拉斯多姆斗技场可拿到机体。一行人返回普尔西坦，走进研究所的时候发现这里遭到过袭击，而且机体也被盗走，离开研究所来到治安局商议对策，大家决定先找RD归队。出城后西行渡河进入洞穴，穿过洞穴后北上在城市旁边找到了正和普雷多交战的RD。从治安局出来与研究所门前草地上的小孩对话，



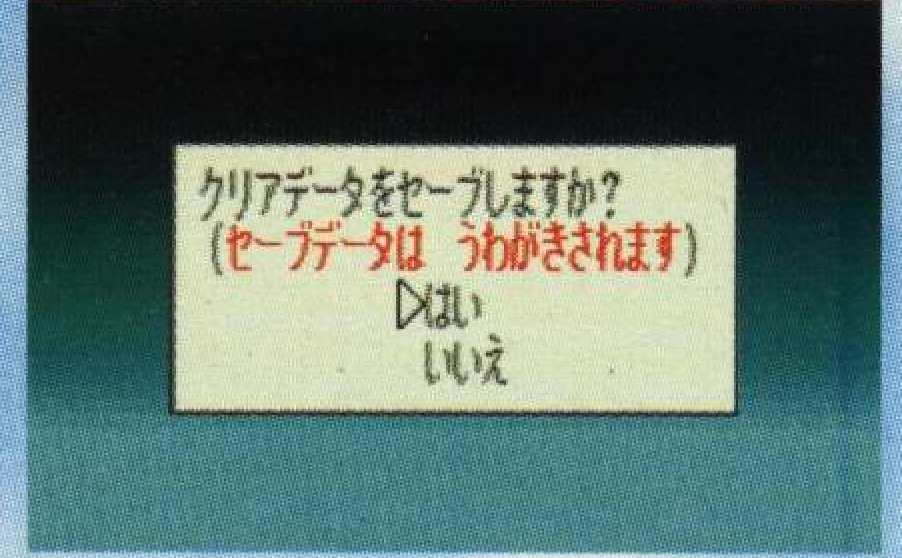


普尼斯会把乌易路带到森林城市佛罗斯托塔温，和所有的居民对话后正要离开的时候RD出现了，出城登上飞空艇后就可以飞跃山脉了。向东北方飞回普尔西坦治安局复命，特多等人加入队伍。众人进入城北通道，这次走通道东北角的门进入秘密基地，在三层普拉多会加入队伍，基地的尽头找到了盗走机体的古拉温，把古拉温抓获后紧接着RD和普雷多还有场一对一的战斗，此时必须手动把队伍里的其他人清除。在阿托雷的带领下一行人穿越时空来到阿卡那之町，在酒馆与共和国三兽士汇合。一行人来到大地图东北端安派罗斯所在的基地，在四层会遭到里塞三人组的阻击，接下来还有欧彼斯等人在六层，八层就是敌总部了，









最终战要连续打两个形态的安派罗斯，不过无论如何还是没能彻底消灭敌势力，也难怪了，还得留着续作用呢（汗）。

看完穿版字幕后按照提示存档，当再次出现标题画面后依次输入"BBAA右左右左下下AA上上下右B"，听到音效后开始







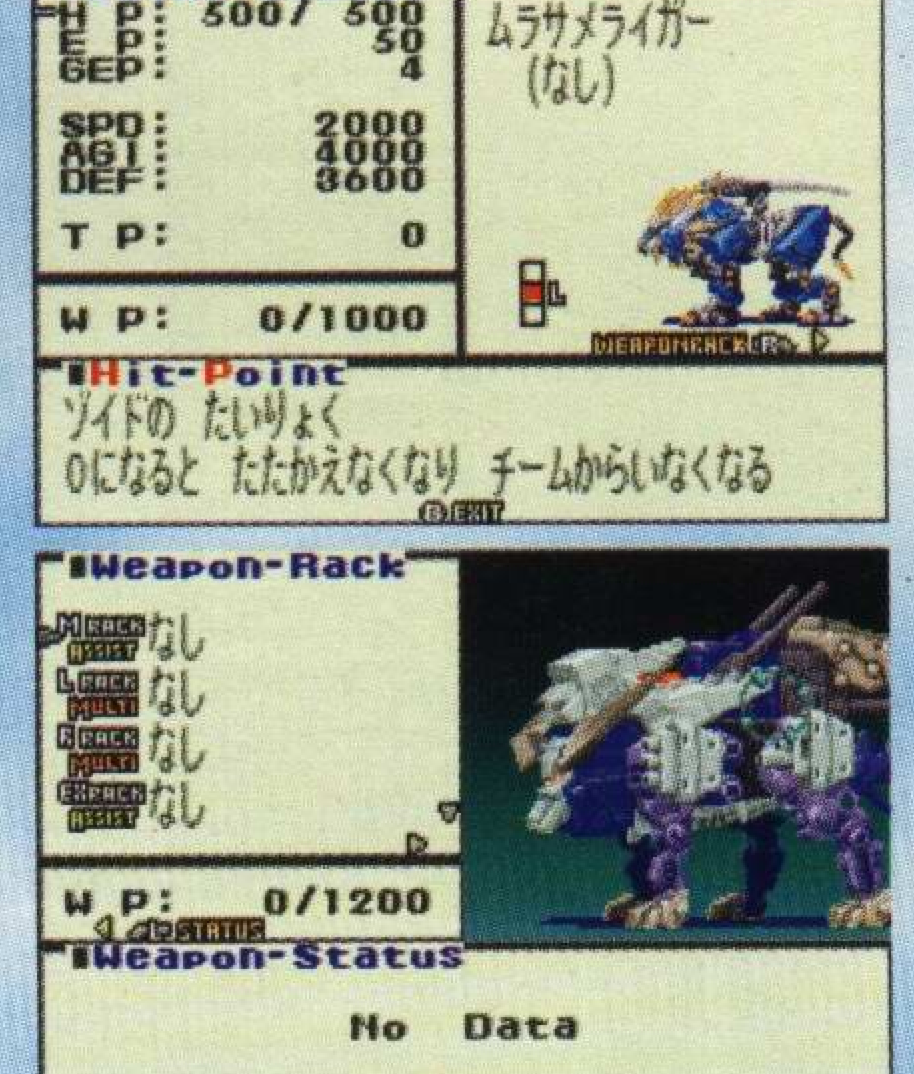


殷读者	真希望能玩到像PSP这样的国产主机，否则中国玩家等行货买水货的情形将永远持续下去啊！
读者资料	17岁，男，650106，云南昆明高新区科医路烟草科技园7幢301，兴趣：玩GBA、PC、打篮球



游戏即可进入隐藏剧情。来到治安局发现斯依托被人带走，先乘飞艇来到大地图东南的斗技场城市罗斯西特找到RD，出门就是与彼亚兹的连续两场战斗，之后还有玛彼斯等一大群人杀来，不过我方也有前代主人公尤诺等人登场。好不容易击退了众敌阿尔范又驾机来犯，而且他还有三个形态，真是没完没了，可以说实力不在安派罗斯之下。另外在各个大陆上出现了时空旋涡，通过旋涡可以来往穿梭到之前去过的任何时代，其中有几个旋涡可以传送到隐藏的古代洞窟中，那里可有大量强力机体等着玩家去探索哦。另外在标题画面时输入"AABBLRLR上上BB下下上LA"或"LLRR上下上下右右LL左左右下A"，听到音效后开始进入游戏均可获得隐藏机体。







原则来说本作只要有钱就能拥有超强的机体，不过在游戏中金钱是有限的，而且每加高一项10点数据相对应的项目就会下降8点，换算一下就等于只得到了2点的实际效果，改造费用是非常惊人的。另外在武器的改造方面攻击力加的越高所消耗的EP也就越大，如果自身EP不高的话就毫无实战意义了。所以说无论改造哪方面都必须根据当前的实际情况量力而行均衡发展，有多大的头戴多大的帽子，否则只是白白浪费资金罢了。机体的制造方面需要有该机体的设计图和相应的零件，当然还有一大笔的开发费用，而设计图和零件都可以在敌方机体身上取得，必须善用图纸收集和零件确保这两项技能。其实这和口袋妖怪的捕捉是差不多的，只不过本作是取得敌方资源后自己复制一台，而收集所有机体也是游戏的乐趣之一。

ガイリュウキ＋ディスペロウ＝ガイリュウキデストロイ
ガイリュウキ＋エヴォフライヤー＝ガイリュウキスピード
セイスモサウルス＋スティルアーマー＝ベルセルクセイスモ
ライガーゼロ＋ジェットファルコン＝ライガーゼロファルコン
ライガーゼロ＋ファイヤーフェニックス＝ライガーゼロフェニックス
コマンドウルフ＋レオストライカー＝コマンドストライカー
バーサークフューラー＋バスターイーグル＝バスターフューラー
ダークスパイナー＋キラードーム＝キラースパイナー
ゴジュラスギガ＋バスターイーグル＝ゴジュラスギガキャノン
エナジーライガー＋レイコング＝エナジーレイライガー
セイスモサウルス＋シザーストーム＋レーザーストーム＝アルティメットセイスモ
レオブレイズ＋ウネンラギア＋ナイトワイズ＋モサスレッジ＝マトリクスドラゴン
デモンズヘッド＋フライシザース＋デイブロガンズ＋シェルカーン＝キメラドラゴン
レオブレイズ＋ウネンラギア＝ダブルアームリザード
デモンズヘッド＋フライシザース＝ロードゲイル
バスターイーグル＋レオブレイズ＋ウネンラギア＝グリフォン
ブラキオレックス＋ミサイルトータス＝ブラキオトータス
ヴィクトリーライガー＋ヴィクトリーレックス（ＶＲ）＝Ｗヴィクトリーライガー
トリニティライガー＋ＶＲ＝トリニティライガーＶＦ
ジェノハイドラ＋ＶＲ＝ジェノハイドラＶＦ
デスザウラー＋ＶＲ＝デスザウラＶＦ

毛辰炜	希望我们自己的游戏市场因为掌机行货的进入而变的活跃起来，希望社会能平等的看待TV游戏！
读者资料	17岁，男，200002，上海市黄浦区泗泾路22号206室，兴趣：读书、游戏



完美剧情攻略

NDS	SPIKE	AVG	对应触笔
	2004.12.02	5040日元	1人用

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/暗凌

接上期

第四话 绊（下）

接着独太随上户一同前去化验室进行检测，在显微镜下清楚地看到白血球数确实不少，上户也叹道数量比以前增加不少，尽管之前其最初接受治疗时曾采用化疗缓解了一时的状况，并被送往无菌的隔离病房，但那也毕竟不是长久之策，而且对于当时4岁的小孩来说化疗是多么地痛苦，所以也使得其一度私自逃离病房，得到"光"的人物记录3、"上户爱"的人物记录4。到现在经过这么长时间的治疗，光的头发都已脱落完了，病情若得不到改善再这样下去的话恐怕离死亡也就不远了。独太又问为何不选择骨髓移植的方法，上户告诉他这必须找到与光的HLA型相同的人才行，就目前来说还没有，就算是同家族间有着血缘关系的人也只有1/4相吻合的几率，而没有血缘关系的人就只有几百万分之一的可能性了，随后独太问泽井教授的HLA型与光的是否一致，选择"泽井恭介"的人物记录，但却得到了否定的答案，得到"泽井恭介"的人物记录3。从目前的情况来看光的病况是又开始恶化了，需要再将她送至隔离病房才可，得到"光"的人物记录4，但这一点对于上户来说是个很头疼的问题，独太便表示自己愿意去试试说服光，并且向上户解释到自己大致的想法，认为需要直接向光说明她现在的病况，这样反而更有助于劝服她重返隔离病房去治疗，上户犹豫了一阵后还是同意了独太的办法。





再回到光的病房，她正抱着足球似乎又准备去玩，独太告诉她刚才血检的结果并不大好，并极尽地用着哄小孩的语气告诉她有不少不良的白血球，并形象地解释着相关的术语和光的病情，然后再支支吾吾地告诉光现在还需要她重返隔离病房进行治疗……结果可想而知，光脸色一变然后又大哭大闹起来，接着她"愤怒"地向独太出示第二张黄牌，将独太驱赶出场……得到道具"黄牌"，并且独太又当头挨了一脚光愤怒踢来的足球……

刚被光狼狈地赶出病房，迎面而来的又是弗朗斯护士长在走廊上的咆哮，原来是因为深草平吉朗正卷着包袱要离开医院，之前在他病房只是听说他想退院，没想到这么快他就真的要走，独太问起他是怎么回事，平吉抱怨着泽井那个家伙根本就没有把他当病患一样地对待，而是纯粹将他当作进行药物实验的动物，他听说泽井之所以要给他服用其研究的抗癌新药，也是为了自己能在学界内发表新的论文而进行的试验，所以平吉感觉到自己是被利用了。尽管病情有所好转，但却冒上了极大的危险，所以他对于成天只知道关着门写论文但却不在乎病患死活的泽井感到相当地不满，更不想再成为其研究实验的对象，于是决定要离开医院，得到"深草平吉朗"的人物记录5。独太考虑到平吉的病况尽管有所好转但毕竟还没痊愈，要是现在离开不继续接受治疗的话只可能是死路一条，所以劝他不要冲动着离开，自己愿意到泽井教授那去与他谈谈并向他转达平吉的想法，独太让平吉先回病房等他一会回来后

王文	把我的老朋友GBA卖掉，总觉得对不住他，但他却没有生气，反而把NDS介绍给了我，谢谢！
读者资料	16岁，男，100043，北京市石景山区八大处中学，兴趣：收藏PG

再详细地谈谈。

来到外科部长室，直接开门见山地告诉他平吉想要退院的事，选择“深草平吉朗”的人物记录。接着又问用新药给病患服用让其作实验对象这样的做法是否妥当，泽井解释道既然是他研究的新药，要成功地应用于临床的话，开始阶段必然要有患者来服用并成为实验对象，显然这对于患者们来说有一定的风险性，但对于患者的牺牲这一点也是必要的，而且他对自己的药也还是有信心的，不过就算是真的牺牲掉少量患者但能够促使新药的研制获得成功的话，这也是值得的，因为牺牲少量人的生命有可能换来的将是成千上万倍于他们的其他多数人的性命。并且泽井还补充到这新药也是他为自己的女儿光所研制的，尽管目前白血病的治愈率很高，但一般的化疗对于光的作用却并不明显，独太又问他为什么不采用骨髓移植的办法呢，泽井也无奈地表示自己家族内没有与光的HLA型一致的人，要是有的话早就采取这样的治疗手段了，所以他现在才会致力于这种有可能是“世纪万能药”的新药的研发，并且他还敢打赌地说一旦该药获得最后的成功，那么拯救的将是上亿人的生命，而他自己也将得到全世界的人们的赞赏和尊敬，这也正是他一直追求的梦想，因为他也不想只是一名碌碌无为的科学研究者。接着他还希望独太能向平吉转达一句话，那就是若平吉不再继续服用SPX的话，那么不出半年他就将必死无疑，“深草平吉朗”的人物记录5更新。



再来到平吉的病房，他还背着包袱在那喋喋不休地埋怨着，向来说话直接的独太也照旧实话实说吧，转告他泽井的话，要是他离开圣大附院不继续服用SPX接受治疗的话最多只能再活半年，选择“深草平吉朗”的人物记录5。听到这里，平吉纵有万般不满也只得无奈地接受，继续乖乖地呆在医院中作人体实验的对象……

数日后，因为星幸约了独太在中庭见，所以他来到这里等她，正好也碰见了增居，他似乎在那很满足地笑着什么，不过星幸到现在都还没来，所以独太就问起他看见星幸没。增居说先前星幸还在他的麻醉室里做事，且还说看见她做了盒便当留在那，一定是给他的了，所以增居又得意地挠头大笑，满脸幸福还夸星幸做的便当很好吃，将来一定是位好妻子……说到这里，他更笑得不可收拾。独太对此感到很费解，于是又再问问有关于星幸和他的事，选择“星幸”的人物记录5。一说到这，增居就更兴奋不已了，还说星幸那可爱的小手做出来的便当一定也很可口，另外他还买了两张Noverosso与Gigaria比赛的足球票准备请星幸一同去看，因为今天还有朋友的婚礼要赶着去，没法将球票给她，而且还有刚才吃完便当的饭盒，所以他希望独太能帮忙把这两样东西转交给星幸，得到道具“比赛门票”，道具“便当饭盒”，最后他还预言他俩将来会有一份幸福的爱情，接着便又哼着幸福的小曲得意地走了。

不久后星幸匆忙地赶来了，并解释说因为工作没忙完所以来迟了，独太正好也要问问关于便当的事，于是选择道具“便当饭盒”，星幸说因为今天便当做得不好，正好当时在增居的手术室那忙的时候又忘在他那了，独太告诉她增居不但吃了这便当而且还显得相当高兴，这倒是让星幸很惊讶，看来是增居太曲解了她的意思，她告诉独太说那便当其实本来是准备送给他的，可惜变质了不能吃。另外星幸还告诉独太关于之前自杀未遂的麻生老师突然秘密出院的事，对于麻生的出院还搞得这么机密这让他们两人都感到很费解……



第二天，又是个阴雨天，上户急急忙忙地跑进医生办公室找独太，上气不接下气地说光不见了，找遍了第一病栋和第二病栋也都没见着，独太问她有没有向平吉打听过，上户说他也不清楚，看来事情有点严重了，于是独太也与其一同去寻找光，不过光倒是喜欢一个人在中庭玩足球，到中庭去看看吧。

来到中庭，眼前这幕还是把二人给吓坏了，抱着足球的光瘫倒在雨地中，表情异常痛苦。独太见状立即上前作诊断，还好心音和呼吸都很正常，于是便叫旁边已经吓傻了的上户立即将光送往急救室。来到急救室后，独太让上户赶快去通知泽井教授过来，而他将先对光进行急救预处理。先进行听诊，接触胸部位置，从呼吸音来判断，疑似是肺炎，为了进一步确认症状，再做一次另一侧位置的听诊，果然混有杂音，再次肯定了刚才的判断，为了最终确诊接着进行X光照片的观察，发现其右侧肺部布满了白色异常的阴影，这确实是典型的肺炎症状，得到“光”的人物记录5。这时光又开始呻吟着，并不断地说热，看来现在需要处理一下她目前的高烧状况，正好泽井教授此时也赶来了，向他简单地介绍了一下光目前的状

李梓源	PSP华而不实，NDS集可现性与想象力于一身，可是卡带太贵了。
读者资料	14岁，男，100085，北京市海淀区上地西里颂芳园6号楼3门402，兴趣：自行车、GBA

况，选择“光”的人物记录5，接着在他的指导下先进行退烧处理，需要给光打一支退烧针，选择医疗道具“注射器”，没过一会儿烧就退了，光的呼吸也开始趋于稳定，不像之前那么杂乱了，从最开始就一直慌措无策的上户直到现在才缓过神来，并在一旁不停地自责和道歉，显然在这次突发状况的急救处理中她的拖沓和惊慌表现很让泽井教授失望，泽井告诫她在面对突发状况处理时一定要果断，否则的话只会让病患的状况恶化，责备完上户后，泽井倒是赞扬起独太这次的表现，并让他作为光今后的主治医生，“天堂独太”的人物记录3更新。而被剥夺主治医生权利对于上户来说无异于奇耻大辱，随即自尊心受到严重打击的她伤心地跑到中庭独自在雨中黯然抽泣着……


听诊左胸


听诊右胸


找出X光照片上的右肺异常

三小时后，光渐渐清醒过来，她看见身旁只有独太一人觉得很奇怪于是便问为何不见上户姐，独太不知道该怎么回答，只好说上户有事在忙所以暂时没在，接着光就内疚地说都是因为自己的身体不好，连累上户姐姐成天为她担心和照顾她而忙活，其实打心底来说，她还是很喜欢上户的，“光”的人物记录5更新。刚说到这独太的PHS突然响了，接起来一听原来是柏木医师打过来，问他有何急事，但柏木医师有点支支吾吾的，然后他才告诉独太得到刚才急救队通知，上户出事故了，她正被急救车送往乃木急救病院……这个突发状况让独太觉得相当震惊，于是他回复柏木自己即刻便赶去乃木病院。看着慌慌张张准备要离开的独太，光问道是不是因为上户医生出了什么事，显然这样的情况当前是不能告她的，只好哄她上户最近办了休假，自己出去是因为有点其他的事，接着独太就赶往乃木急救病院了。



一路上独太都还在挂念着上户，到达乃木病院的急救室后，看到浑身是血的上户已经神志恍惚了，接着乃木将军又为独太介绍上户目前的情况，她是因为外伤而造成左下肢骨折、并使动脉损伤而引起大出血，目前她已经意识不清了，情况相当严重，得到“上户爱”的人物记录5，独太连喊了上户几声都未见其有所反应。乃木又补充道因为事故是突然发生在高速公路上的，所以有可能是其的自杀行为所造成的，目前需要立即对上户进行手术抢救，因为她的下肢已经坏死，为了首先确保其性命安危，必须进行截肢。一想到截肢对于上户这个女孩来说，今后的影响是深远的，而且对于本身也是优秀医生的她来说，这也无疑将宣告其医生生涯的终结，所以独太也显得相当犹豫。看到还在犹豫不决的独太，乃木问他对于下肢严重骨折、膝盖和动脉受损的情况切断率应该是多少，独太答约75%左右，但又补充道对于上户来说而且她又是名医生，失去了左腿对她将来的生活和工作都将带来巨大的变故，而且自尊心那么强的她，要是截断一肢的话恐怕她更宁愿去死。乃木将军笑着让独太不要那么悲观，他这个新兵的考虑确实是太感情用事而忽略了其他地方，乃木说就算现在切断上户一肢腿，之后也是有可能通过“下肢血行再建术”为其恢复的，对于这个新名词独太居然觉得很陌生，这时艾莉解释道其实就是采取右脚静脉血管来对其损伤的左脚动脉血管进行补建，一提到这，独太恍然大悟，这个原理是和当初为内藤进行的冠动脉搭桥术相似的。不过乃木将军又提醒道这个手术也是要冒很大危险的，对于技术有很高的要求，一旦失败的话，患者丢掉的不是一条腿，而是将赔上自身的一条命。不过事以至此也没什么可选择的了，为其急救实施手术才是当务之急，乃木将军一声喝令，让艾莉先对患者的患部进行固定后，同样让独太作为自己的助手共同奔赴这次的手术战场。



【手术阶段】上户爱·左腿截肢&血行再建术

这次的手术将由乃木和独太一同完成，经过之前那么多次的锻炼，独太现在也应该能让人放心了，不过乃木还是一再地提醒他，医院就是战场，做事要当机立断，就这一点来说，乃木的观点与泽

郑梦童 让电玩成为我们的好朋友而不是损友。
读者资料 20岁，男，515031，广东省汕头市绕平路汕大医学院肿瘤医院外一科，兴趣：打篮球

井道是相同。乃木吩咐独太现在首先要做的是为患者进行腿部的局部麻醉，接着便要开始截肢，可惜刚刚才提醒了做事应该要坚决的独太一来便陷入了是否真的要截断上户左腿的纠纷系统。

阶段Ⅰ 纠纷系统

第一步，独太还是对现在是否要截断上户的左腿然后再进行危险性较高的下肢血行再建术呢，而且她失去腿的话，光一定也会很难过，毕竟从内心深处来讲光还是很喜欢上户的，选择“光”的人物记录5。

第二步，尽管这次手术的难度很高，不过一想到自己曾经也为老内藤和玛雅实施过同样高难度的手术，上户是目前自己将要处理的患者，光也正是将来自己要负责的病患，所以这个时候更不能逃避问题，选择“天堂独太”的人物记录3。

第三步，这次手术与以前给老内藤做过的冠动脉搭桥术很相似，正好也要利用到自己天天都在练习并且相当擅长的针线缝合技术，所以应该有足够信心来成功完成接下来的手术，选择医疗道具“针线”，独太终于意识到切断上户的左腿才是目前首当其冲的任务，成功打破纠纷！

阶段Ⅱ 手术操作

在对上户进行血行再建前，乃木介绍道目前要做的是需要将其骨折部位进行固定，然后再切开表皮截取其右下肢的静脉。

第一步，首先是要对上户进行局部麻醉，这当然要依赖擅长于注射工作的艾莉了。选择“注射的艾莉”的人物记录。



第二步，麻醉过后，乃木已将其右下肢的表皮切开，接着要做的就是让独太这个新兵来截取上户右腿的静脉，本操作需要在触摸屏幕上用手写笔将患者右腿的静脉圈画出，如图：

第三步，乃木又吩咐独太进行患者左下肢的表皮切开，提醒其采用S形切法，并且还不要伤及旁边的神经，在触摸屏进行该操作，在画面中有淡黄色移动箭头的提示，可依照该箭头的路线画出，具体如图所示：



第四步，表皮切开后，左腿内的损伤动脉血管清晰可见，在进行之后的移植操作前，需要先进行该部位的淤血清除，让血栓流出。血栓除去后要则正式地进行移植了，因为静脉较长，所以乃木提醒独太要特别注意，现在移植所必要的手术器具有钳子和缝合工具等，那么就需要吩咐护士艾莉了，选择“注射的艾莉”的人物记录。

第五步，现在要将截取出的静脉血管植入上户左腿原受损动脉部位，需要在触摸屏上画出植入范围来进行操作，如图所示：

在乃木顺利植入后，最后的缝合工作就交给擅长针线活的独太了，因为最重要的步骤都进行完了，这时艾莉也轻松地开起玩笑，调侃起独太那个被人称为“针线男”的绰号，并且还觉得其与自己的“注射的艾莉”这个称号听起来还挺配对的。玩笑开完，最后的缝合工作也结束了，手术获得了极大的成功，艾莉也在旁边高兴地说想起最开始大家差点还以为上户的左腿就要被完全废掉了，没想到现在不但保住了她的命，也还成功地留住了她的腿。





三个小时后，上户清醒过来了，其实脱去眼镜和平时的白大褂后她还是挺漂亮的，而她看到自己的脚被石膏封住并且还躺在这破旧的病房中时不免感到相当诧异，于是独太就将先前所发生的一切都告诉了她，当得知自己出了严重的交通事故并且还是由独太尽力将其抢救过来的后，一下子感动得热泪盈眶，并且还交心地与独太谈起这次事件中自己内心的感受。上户说由于光突然地犯病，这对于她的自信心是个严重的打击，因为类似的事件曾经在她的学生时代发生过并且还留下了阴影……接着她又向独太回忆道在她还是医大二年级时，当时儿科同样也有一位患有白血病的小女孩入院，名叫弥生，与光的情况一样，当时正好也是10岁，更为相似的是那女孩最初发病也是4岁开始的，那时已在医院实习的上户就负责着弥生的治疗护理工作。因为在小学的一次运动会上弥生曾因为过长时间的

姚楚棉	作为电软老FANS，首次购买PG，感觉还不错。
读者资料	21岁，男，510000，广东省广州市交通职业技术学院05计软2班，兴趣：涂鸦、买东东

运动而引发重症，所以后来医院里为了保护她都严格限制了其外出活动的时间和范围。因为长期地被拘束不能外出行动，对于小弥生来说也是相当难受的，后来有次她哀求上户能够允许她并陪她一同出去远足游玩，当时医生经验并不丰富并且同样还是学生的上户答应了弥生的这个请求，但那时的她完全没有意识到这样长距离的外出玩耍很可能让弥生丧失性命。出去后小弥生高兴得一路欢歌笑语，野炊、钓鱼之类的都玩得相当尽兴，但当她们回到医院的一周后，弥生却因为在远行游玩时消耗了过多的体力，从而导致抵抗力下降得上了感冒，感冒进一步恶化而染上了与目前光的症状相同的肺炎，最后弥生因抢救无效而死亡，显然当时导致弥生死亡的责任都在于上户身上，令她内疚不已，而弥生的双亲非但没有责备她甚至还感谢她能在弥生去世前满足了她小小的心愿，这反而更让上户难受和愧疚，她一直认为若不是自己没有尽到医生的责任，弥生也就不会去世了，而这件事却成为了后来上户心中一直挥之不去的阴霾，于是从此之后她对于做任何事都显得那么好强并且严肃死板，生怕再犯哪怕是一丁点的错，又特别是再接手成为与当初弥生情况相同的光的主治医生后，她的神经时刻都处于紧绷状态，再加上光又是泽井教授的女儿这一特殊身份，她意识到只有成功地医护了光才能挽回自己仅存的自信和自尊，否则的话只会让自己跌入永不翻身的无尽深渊，“上户爱”的人物记录5更新。



说到这里上户又开始掩面而泣自责和难受起来，特别是又想到这次光的事件，而且平时光对自己也没什么好感，在被泽井教授撤去主治医生的工作后，更是感到自己长期以来所做的都是徒劳的，独太见她如此难过，看来有必要把先前光的内心感受转达上户，这一定会让她感到高兴和恢复自信的，选择“光”的人物记录5。告诉上户当时光醒来第一句话就是询问她到哪里去了，并且还说自己身体的糟糕状况一直以来拖累了上户姐，从她心里来说还是非常喜欢上户的，听到这些，上户心中顿时感到暖流涌入，在高兴的同时也感激独太为自己所作的一切，懊恼自己一直以来对于独太的敌视态度。然后独太还说自己愿意回去找泽井教授尽力说服他继续让上户担当光的主治医生，因为他知道光对于恢复上户的自信心来说实在是太重要了，上户听到这更是对独太感到感动和愧疚地哭了起来，接着她希望独太不要计较以前自己针对他所做的那些事，并且还不住地道歉和表示感谢，看来她对于独太的敌对态度和长期以来的嫉妒也终于化解了，冤家也就此了结。最后上户还向独太讲到关于麻生医师的一点消息，她说昨天就已经在第三值班室看到麻生回到医院了，一听到麻生回来了，急于要找她的独太向上户匆匆告别后就立刻起身赶回圣命医大附院去了。



第二天，回到了圣命医大附院，当然先去第三值班室，独太还刚纳闷这里怎么和以前一样死气沉沉地没什么动静时，就突然看见麻生医师晃着她的铃铛满脸慈笑地出现在自己面前。接着跟随她一同进入第三值班室内，眼前的这个第三值班室让独太着实地大吃了一惊，和以往那个阴暗堆满酒瓶的小黑屋相比，现在这里简直是明亮且收拾整洁的现代化工作间，如此大的反差倒还让人一时习惯不了。听麻生老师介绍下周这里将正式开放成为第三外科的诊疗室，而且还是院内的心脏专科，麻生也得意地说道自己这个天才外科医“神之手”终于能正式地复出并担任这里的主任，“麻生铃”的人物记录4更新。对于麻生的归复独太当然也感到相当高兴，麻生也开玩笑的说现在自己还是如此的年轻美貌怎么可能这么早就引退了呢，接着又谈到了这次麻生自杀未遂并且生还的事情，正想问到其内幕，麻生就显得有点不悦了，并且严肃地讲到自己也没有向独太解释和说明关于那件事的必要，独太也觉得自己刚才有点八卦了，于是向其连忙道歉，谁知道麻生突然一笑，并说着独太是小笨蛋，原来刚才她是佯怒的，其实有关于那件事也没有什么不能说的。

接着麻生就讲道自己之所以要自杀是因为那个男人，一听到这，再联想到上次给老内藤做手术前独太曾在中庭看见泽井教授与麻生发生争执，看来一定多少与泽井有点关联，于是便问麻生她所说的人是指泽井教授吗，选择“泽井恭介”的人物记录。麻生微笑着问独太怎么会认为是泽井呢，独太便将上次给老内藤做手术前在中庭所见到的一切说了出来，麻生开玩笑地问独太是不是学狗仔队那样一直尾随跟踪他们，独太连忙解释道只是碰巧遇见而已，再加上那天手术时麻生满身酒气的样子所以才这样推断的。对此麻生没有

彭叶朝	NDS的触摸屏、麦克风看起来不错，但是并不实用。建议游戏公司制作游戏时多考虑双屏，而不是触摸！
读者资料	20岁，男，226001，江苏省南通市望江棒新村2-506室，兴趣：炼金

否认，并且还说以前泽井曾送给自己一只叫作奥托纳的猫，后来猫死了，麻生则将原先猫身上的铃铛系在了自己的颈前，也就是独太看到的这个，一直以来在精神上支撑着她的也正是这只铃铛。至于自己当初为何坚决反对内藤玛雅生下小孩也是有原因的，更加好奇的独太于是接着继续追问，选择“麻生铃”的人物记录2。麻生道出当自己还很小的时候双亲就因为意外的飞机失事而去世了，失去了双亲呵护的她孤单地在福利院长大，保偿人生冷暖滋味的她根本也不了解爱为何物，所以之前她才极力反对玛雅冒死将小孩生出，因为没有了双亲的孩子的感受她最清楚。后来为了出人头地麻生认识到只有让自己不断地学习学习再学习才能够进入自己梦想的圣命医大，当自己经过努力实现梦想后在这里又认识了泽井，那时的泽井是新近展露头角的天才外科医，后来惺惺相惜的二人相爱了，尽管都同为外科医，拥有“神之手”美称的麻生是尽力在手术台上展示自己的才华，而泽井更多的时候则关注于临床的医疗，特别是后来越发痴迷地沉浸于新药研究的梦想之中。也正因为泽井注重于临床研究，故而其与护士们的接触当然也就十分频繁，说到这，麻生的语气有些沉重，并且一直都是双眼闭合不抬头的姿势。因为光芒照人的泽井长期处于护士们的花丛中，他与麻生的关系自然也就疏远了，泽井与其中的一位护士特别亲近，并且那位护士还怀了他的孩子，而也正是在那时，泽井为高攀权贵成为医院将来的继承人而与院长的女儿结婚，为了保证自己得到医院的权势和维护自己的声誉，泽井无情地抛弃了所有与他有关系的女人，当然也包括麻生和那位有身孕的女护士……当然，对于那位女护士怀有其骨肉一事泽井也并不知情。后来那位女护士生下了一个男孩并独自抚养着，直到十年后女护士因患肝癌去世后泽井才得知自己原来还有一个儿子，一听到这，独太突然有种奇怪的预感，因为他联想到自己十岁时母亲也正是因为患肝癌而去世的，母亲以前也曾是护士……


↑焕然一新的“第三值班室”——第三外科。

这一连串的巧合以及自己作为二流医大毕业的学生却得到泽井教授的青睐破格进入圣命医大实习，让独太不得不将泽井与父亲这两个词语联系到一起，为了证实这个想法，进一步向麻生询问，选择“天堂独太”的人物记录2。麻生说泽井自从知道自己还有个儿子后，为了保住自己的声望和权势，他并没有公开承认，但私下还是通过其他方式付予其抚养费，并且之后他还得知了那个男孩因为母亲的过世立志从医而在一所二流医大学习，后来不知道他出于什么目的和通过什么手段把那男孩从二流医大调至了一般人根本就不可能来到的圣命医大附院……说到这，独太完全明白了，这也已经不是什么巧合了，眼前了解到的这些也已经充分说明了一切的问题，这让独太感到震惊并且一时还难以接受……“泽井恭介”的人物记录3更新、“天堂独太”的人物记录4更新。



就这样带着震惊的恍惚离开第三外科室，一直走到中庭的时候独太也都还在不断地问自己泽井教授真的是他的亲身父亲吗，因为他并不希望自己有这样的一位父亲，就在这时，独太感到似乎有人正在叫他，转过头一看，啊，叫他的不是别人，而正是泽井教授本人，而且他似乎也知道麻生对独太说了些什么，面对仍处思想混乱状态的独太，泽井平静地告诉他麻生先前所说的都是真实的，也许是目前自己在医院的权势地位已经牢固，所以这时他自己也亲口对独太说“我就是你的父亲。”对于泽井拉下老脸所说的这话，独太却出乎意料地予以否认，拒绝了泽井的相认，并告诉泽井自己的父亲是一直养育着他长大的消防队员，是个能够在火海遍布这样的情况下舍身而入救人于危难之中的并能够为之感到自豪的大英雄，在家庭经济条件并不宽裕的情况下也是靠着那位父亲一点一滴节约出来的钱来维持他的生活和学业开销，尽管他最后光荣地牺牲了，但在独太心中，他永远是自己真正的父亲，而并不是那个自慢并且为了自己的野心和权贵做出抛妻弃子这样下劣行径的人，尽管那人后来也曾付过抚养费，但有些东西并不是金钱就能够买得到，独太为自己有这样的父亲而感到耻辱……说罢，二人顿时都楞住了，显然泽井觉得很没有面子，既然独太的态度如此强硬，其也就没有必要再装出一副慈父的样子，于是他终于在一阵阴险的奸笑声中透露出自己的本意。

泽井得意地笑叹着独太毕竟还是太年轻和天真了，竟然还真以为自己是因为挂念亲情这么简单的原因才千方百计将他安排到圣命医大

马晓乾	没有大作发售的NDS很让人伤心啊！身旁买了NDS的同学都在拉我跳槽PSP！NDS啊！
读者资料	16岁，男，610031，四川省成都市忨琴西南路12号7区3幢2单元5楼15号，兴趣：NDS+MUSIC

附院的。他的这番话让独太觉得很意外，不过仔细一琢磨以泽井的为人确实也没那么伟大，一定是有其他原因的，莫非是因为光？选择“光”的人物记录，果然不出所料，泽井的这些安排都不是为了独太，而完全是为了他的女儿光，之所以安排独太进圣命医大附院也正是为了进行骨髓移植的手术来治疗光的白血病，因为目前泽井家族中没有找到与光的HLA型相配的人，那么剩下的唯一可能也正是独太了……说完他便得意地离开，而独太也因为泽井如此险恶的居心而感到失望和难过不已，难过的是自己居然会有这样人面兽心的亲生父亲……

独太步履蹒跚地爬上天台想去散心透透气，正好星幸也在天台给花草浇水，她一见到独太便凑过来可人地问道他今天想要吃什么便当，她一会就去准备。可是目前心情低落的独太哪里还有心思考虑什么便当呢，极度悲观的他这个时候也需要一个肩膀吧，只见他猛地一下搂住了星幸，靠在她的身上抽泣了起来。在星幸的不断安慰下独太也稍微觉得好受了一些后两人依然还是这样抱在一起，我们就让这个幸福的画面在此定格吧……



毕竟光是自己的亲妹妹，就算不是如此再加上自己平时又是那么地喜欢她，以独太的性格来说哪怕是个陌生人他也是不会见死不救的，于是独太来到第三外科，亲自找到麻生医师希望她能帮自己做一个HLA型的鉴定，看是否与泽井教授的女儿光所一致，不过麻生医师却开起玩笑地说独太的样子看起来怎么像哭过了一样的呢。还是回到正题吧，独太告诉麻生泽井其实就是自己的生父，光是自己的妹妹，为了采用骨髓移植的办法来诊治，所以他想了解自己的HLA型是否与光相配。对于这些情况麻生反而并不觉得吃惊，不过她还是希望独太确认一下是否真的打算作这样的决定，于是纠纷系统出现！选择“光”的人物记录，纵然独太对泽井有一万个不爽，但光毕竟是无辜的，何况她还是自己的妹妹，所以无论如何都要救她，成功打破纠纷！

数日后，回到医生办公室，上户医生已经坐在轮椅上回来了，摘下眼镜的她比之前的形象漂亮多了，而HLA配型的结果也出来了，当上户听说独太的HLA型与光的一致时感到很惊讶和纳闷，随即独太便将事情的真实情况告诉了她，所以这也就能解释她之前对于独太的种种误会了，不过接下来要去做的事便是继续上次被两张黄牌轰出场的未完任务——劝说光回到隔离病房且还要让其准备进行骨髓移植手术。

来到光的病房，光像一个犯了错的小孩向独太问起上户姐姐的情况怎么样，当独太告诉她上户已经出院并且回到圣命医大附院后光终于觉得松了口气，不过独太向她表示上户姐姐和他都希望光能答应一件事，当然就是说服她，于是独太又苦口婆心地介绍情况、讲道理，显然光这个固执的孩子也不是那么好骗的，于是进入说得系统！

【说得系统】光·四步说得

第一步，光这个小孩尽管有时比较固执，但在关键问题上她还是懂得人情的，她一直觉得自己欠上户一个人情，那现在就先打出上户这张牌，告诉她上户一直以来为她操劳这么多，而且上次也是因为光的事情而出了车祸现在刚刚康复一些，所以希望光不要让上户姐姐失望，出示“上户爱”的人物记录。

第二步，精神上的利诱完后，接着就该是物质上的诱惑了，还记得当初增居为了约星幸去看足球比赛的两张门票还在独太那一直没有转交，正好一会儿就可以派上用场了，更何况光也是那么喜欢足球的，所以先将她当初给独太的那两张黄牌拿出来，出示道具“黄牌”。

第三步，接着当光说对于自己的病是否能治愈完全没有什么信心的时候，独太拿出球票告诉她要是手术做完后就陪她一起去看球，出示道具“比赛门票”。

第四步，但就算这样也仍还不够，光毕竟还是个小孩子，她还怕痛，也怕就这样做手术后万一治不好而死去，说着便又把足球朝独太扔过来，然后就哭了起来，这个时候独太告诉她“就算是死也是哥哥陪着你一起死，所以不要害怕！”，光对于独太突然这么说的一句感到很诧异，特别又是“哥哥”这个词语，所以这个时候有必要向她解释一切了，特别是独太也同样将忍着疼痛冒着危险上手术台将自己的骨髓移植给她，出示“天堂独太”的人物记录4。

说得成功！光热泪盈眶地喊着哥哥，兄妹俩紧紧地抱在一起，而病房外轮椅上的上户也被眼前的情景感动得落泪……





林晨	祝所有掌机迷“机”年行大运，捧得心仪掌机归，最重要的就是月月有PG。
读者资料	17岁，男，350100，福建省福清市产塘街冠业1号406，兴趣：游戏、动漫

骨髓移植当天，独太将要先于光进入手术室抽取骨髓，兄妹二人约好将来康复时还要一同去玩足球，独太还告诉光她是自己心中永远都无可替代的好妹妹，接着二人泪别着分了手，得到“天堂独太”的人物记录5。独太刚走出光的房间便在走廊上碰见了泽井，二人形同陌路都未作任何反应和表示，接着跟随着上户一同进入了手术室，此番主刀的将是柏木医师和上户前辈，准备室护士依然是仓衣早苗，负责麻醉的是增居，而另一方面，光的手术也准备就绪……




一个月后，骨髓移植的术后情况相当好，光的身体也没有产生排斥反应，并且恶性白血球数也都下降，手术获得了成功。而此时在院内，人们依旧是对正在会诊的泽井顶礼膜拜的，惟独独太一人默然地站在走廊墙边对这位虚伪的父亲不以为然，麻生医师这时也出现了，二人看着泽井张扬而去的背影，独太发誓自己将来一定不能输给这个人，并且一定也还要超越他！

正在中庭吃着便当的独太听见有人叫自己，原来正是已经康复的妹妹光，她正拿着足球等待着独太，去履行手术前的诺言吧，Soccer，I' m coming！




请相信……无论怎样……我都会帮助你！

——The End

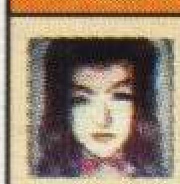
病历记录

Ⅰ人物记录·医务人员

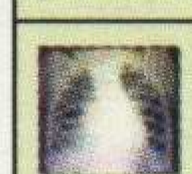
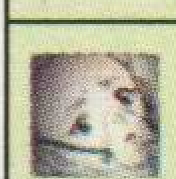
天堂独太	25岁	爱好：裁缝、针线活
	记录3更新：开始担当光的主治医生。	
	记录4更新:独太是泽井教授的亲生子。	
	记录5：光是独太心中永远都无可替代的好妹妹。	

上户爱	26岁	爱好：电脑
	记录4:一直负责着光的白血病治疗工作。	
	记录5：因外伤造成左下肢骨折，动脉因此受损而引起大出血。	
	记录5更新:因为当年弥生的死亡而让自己长期以来背负上沉重的愧疚和自责包袱。	

泽井恭介	53岁	爱好：医学研究
	记录3：与自己女儿光的HLA型并不吻合	
	记录3更新：这位圣命医大附院的权贵人物难道正是独太的亲生父亲吗?	

麻生铃	35岁	爱好：游戏
	记录4更新：原第三值班改装后设立为圣命医大附院的第三外科,麻生将就任主任。	

Ⅱ人物记录·病患

光	10岁	爱好：足球
	记录3：4岁时曾被送进无菌隔离病房进行治疗。	
	记录4：需要再将其送回无菌隔离病房进行治疗。	
	记录5：X照片，发现肺炎典型症状。	
	记录5更新：光觉得上户医生是个好人，从内心来讲她还是很喜欢上户的。	

深草平吉朗	75岁	爱好：偷窥女性和打探隐私
	记录5：最近才发现自己是被泽井教授所利用的人体实验对象，感到相当不满。	
	记录5更新：不继续服用SPX的话就只有死路一条。	

Ⅲ物品记录

黄牌	道具
	记录：光出示的第二张黄牌，意味着红牌出场……

比赛门票	道具
	记录：两张强队对话的足球比赛门票。

便当饭盒	道具
	记录：那个留在增居那并被他吃掉的便当饭盒。

郑威	口袋中有钱了，在NDS和PSP中徘徊，好不容易决定了方向，老爸禁止购买，我哭……
读者资料	19岁，男，350001，福建省福州市鼓楼区福飞南路95号1#805室，兴趣：PG、掌机、冬眠



英雄传说～卡卡布三部曲之白魔女



BANDAI	RPG	记忆量：256K
2004.12.16	5040日元	1人用

剧情攻略

第四章 圣兽森林

德斯利可

武器屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
木の弓	1200P	ATT+24
マスタ-ナイフ	1200P	ATT+40、HIT+5
幅广の剑	2000P	ATT+60
铁片の铠	600P	DEF+15
皮のかたびら	1000P	DEF+22
小型の盾	100P	DEF+4
水晶のロッド	120P	ATT+8、MAT+12
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15
纹章のマント	2200P	DEF+25、MDE+12

从静寂之森（静寂の森）一直朝正北方向走，可以来到地图上不存在的小村庄德斯利可（トネリコ）。从这里的教会チャッペルのクラン处，克莉丝可以学会彻底去除异常状态的キユアボディ新魔法和敌单体麻痹魔法パラライズ（Lv21）。从住在村子左上角房子内的加斯特鲁（ガステル）大叔口中得知20年前白发魔女曾预言过这个小村庄的诞生，之后再与这里的拉巴村长（ラバ-村长）谈话他就会告诉年轻的巡礼者们白发魔女和这个村子的关系。在武器屋更新装备后，现在回到静寂之森往西走，看到路碑后就可来到伍德鲁王国的首都西夫鲁（シフール）。

西夫鲁

武器屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
マスタ-ナイフ	1200P	ATT+40、HIT+5
幅广の剑	2000P	ATT+60
铁片の铠	600P	DEF+15
皮のかたびら	1000P	DEF+22
小型の盾	100P	DEF+4
水晶のロッド	120P	ATT+8、MAT+12
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
历战のマント	1000P	DEF+15、MDE+7
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15
纹章のマント	2200P	DEF+25、MDE+12

道具屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
リキユアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
キユポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
速度の指轮 Ⅰ	200P	SPD+5
命中の指轮 Ⅰ	200P	HIT+5
回避の指轮 Ⅰ	200P	AVO+5
サフィ－第7卷	30P	《女剑士莎菲》第七卷

西夫鲁的规模比起之前拜访过的安德拉就显得略为逊色了。这里的酒店卖的不是酒，而是药草茶(ハーブ茶)。正当四人准备从南方的出口离开时，古斯看见宿屋的女主人伊卡(エイカ)是个美人，就打起了小算盘——自愿和磨力森一起留在宿屋，等候杰立欧和克莉丝巡礼魔镜。现在来到西夫鲁西边的出口准备前往这里的风之夏利尼，不过被守卫的贝部拉(ペブラ)给拦了下来，说只有得到贤者许可的证明才可通过。

接下来往北来到西夫鲁的王城(シフール城)，与守门的两个士兵交谈得知贤者曾来过。于是拜见西夫鲁的斯得克国王(ストック王)，被告知最近贤者的态度和以前不一样了，都不怎么处理公务了。之后离开王宫沿着墙来到王城最左边的角落，终于找到了西夫鲁的贤者。告知贤者来意后，他带领杰立欧和克莉丝回到西夫鲁西边的出口，贝部拉自然让出路来。

跟着贤者进入传说中的迷失森林(迷いの森)，这里的路线看似复杂实际上只有一条，其它都是死路，因此很容易就来到位于中央的风之夏利尼（按逆时针方向绕一圈）。此时贤者露出真面目，竟是在三都桥上所遇到的幻术使卡吉姆所乔装，因为其暗中控制海兽伽鲁伽攻击城镇的计划被杰立欧和克莉丝所破坏，要杀两人来报复。首先要打倒卡吉姆的两只魔兽ギルバゼラー，接下来是和卡吉姆本人战斗。此战按照剧情必败，请不必浪费道具回复。

次日苏醒后的杰立欧和克莉丝发现自己被古斯和磨力森救回,将经过告诉他们后，从磨力森处得知幻术使是一群用魔法的力量为恶的魔法使。杰立欧提醒大家应该先找到被捉的真正贤者后再去打倒卡吉姆。此时前往西夫鲁王城右上方的房间，在古斯灵敏嗅觉的帮助下找到了被关在箱子中的真正贤者。在贤者的带领下再度回到风之夏利尼，幻术使卡吉姆再度出现,这次四人齐心协力一起打倒了卡吉姆(先打倒两只魔兽后才能伤害其本体)。然而卡吉姆在临死前用出最后的幻术对古斯与克莉丝下了恶毒诅咒。虽然古斯和克莉丝并没有感觉到任何不适，还以为卡吉姆的幻术失败，但磨力森提醒大家要小心防备。

随后就可以开始魔法镜子的巡礼了。由于磨力



森和古斯在对抗卡吉姆的战斗中也出过力，贤者特例也允许他们俩参与。放到魔法镜子前的银色短剑召唤出狂风，众人看到了一只奇异的蝴蝶带领他们在森林中飞舞，最后则是一只类似水牛般有角的动物和一个有着白色长发的人影驻足在湖畔。影像结束后，在银色短剑和魔法镜子的共鸣下,杰立欧得到了第四个精灵召唤魔法风精ラファーリア。拜别贤者后,四人从西夫鲁的南边出城,朝着最后的欧鲁德斯王国的雷之夏利尼进发。



—— 大圣门 ——

ロボス武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
皮のかたびら	1000P	DEF+22
青铜の铠	1400P	DEF+30
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15
纹章のマント	2200P	DEF+25、MDE+12

オーレイ武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
木の弓	1200P	ATT+24
幅广の剑	2000P	ATT+60
梦见の剑	2700P	ATT+54
水晶のロッド	120P	ATT+8、MAT+12
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21

格雷斯山地(グレイス山地)是通往欧鲁德斯的必经之路，从这一带的魔兽身上可以打出很不错的装备——回避の指轮Ⅱ，是目前还买不到的珍贵道具。途中先是克莉丝感到身体不舒服，随后古斯也觉得渐渐失去体力。磨力森指出卡吉姆的诅咒正在发生效果，令克莉丝和古斯的身体不断恶化。由于克莉丝表示还能坚持，众人商议后决定尽快赶到欧鲁德斯寻访名医。从格雷斯山地往东则是安格拉街道(アンゴラの道)，再往东走就是欧鲁德斯国的边境大圣门。幸运的是这里的守卫陆奈尔(リュネル)是个通情达理的人，不但一眼就看出克莉丝和古斯脸色很差，还让他们先入内待会儿再办理入国手续。

古林枫	科技发展迅速，掌机仿佛也进入了手机般的淘汰热潮，昨日还为到手的SP兴奋不已，今天就被NDS和PSP狠狠的冲撞了头脑。
读者资料	18岁，男，641000，四川内江高2005级9班，兴趣：动漫、小说、游戏

—— 欧鲁德斯 ——

道具屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
キユポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
力の指轮Ⅱ	1000P	ATT+10
魔力の指轮Ⅱ	1000P	MAT+10
守りの指轮Ⅱ	1000P	DEF+10
魔法抵抗の指轮Ⅱ	1000P	MDE+10
速度の指轮Ⅰ	200P	SPD+5
命中の指轮Ⅰ	200P	HIT+5
回避の指轮Ⅰ	200P	AVO+5
信心のお守り	1200P	MAT+10、MDE+5



入内安顿好克莉丝和古斯后，陆奈尔还告诉杰立欧城内有个叫费洛医生（フィーロ先生）的名医，可以请他来诊治。于是磨力森留下来照顾两个病人，杰立欧则离开独自寻医。从宿屋主人口中得知费洛医生的诊所在城的西边。离开宿屋后直接往西来到欧鲁德斯的西部，在左下方的房子内找到了费洛医生的护士伊毕鲁（看护妇エピーヌ），得知费洛医生正在南边的风车旁散步。

现在往东南方向前进，果然在两座风车的中间找到了费洛医生，得知情况后费洛医生马上随杰立欧来到宿屋。在查看了克莉丝和古斯情况后，费洛医生表示如此强力的诅咒令他也为难，不过如果能取来巴廉（パレン）家中关于解咒的书也许能有办法。于是又是杰立欧出发前往借书。来到欧鲁德斯·町区画的最左上角的屋子，与正在冥想修业的巴廉对话。在得知是费洛医生要借后，巴廉慷慨答应，入手パレンの本。回到宿屋在将克莉丝和古斯的症状和书中所记叙的资料核对后，费洛医生得出结论，只有继承秘药调和方法的菲恩特国（フュエンテ）的调药师利丝（リズ），才能调配出特制的秘药来解除这种诅咒。得知这一点后杰立欧毅然决定独自前往菲恩特王国求药。现在再一直往西出城回到大圣门，守卫陆奈尔得知原因后又会通情达理地放行的。

接下来继续西行，在看到路标后立即往南走即可来到德利夫关所（トリフの关所），向左下角房间门口的士兵展示银色短剑后得以通过。接下来从北匹芝街道（北ヒーツ街道）经过时杰立欧遇上正独自一人的莎拉。在得知古斯中了幻术使的诅咒后，莎拉突然决定和杰立欧一起同行。

—— 海圣 ——

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
マスターナイフ	1200P	ATT+40、HIT+5
幅广の剑	2000P	ATT+60
木の弓	1200P	ATT+24
皮のかたびら	1000P	DEF+22
青铜の铠	1400P	DEF+30
大型の盾	1000P	DEF+7
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15



沿着北匹芝街道往西北方向前进，途中可以来到菲恩特国的首都海圣（ハイゼン），别忘了在这里的武器屋为杰立欧添置一个大型盾。然后从海圣南边的出口离开，一路向南行走可以来到调药师利丝的家了。将来意告诉这位和蔼可亲的调药师后，她表示克莉丝和古斯所中的是千年咒的一种，只有用圣兽阿鲁克雷斯（圣兽アルグレスの角）的角才能做出秘药，然而这种生物早在20年前就因为人类的大肆捕杀而灭绝了。不死心的杰立欧抱着一线希望追问哪里还有残存的圣兽时，利丝回复或许在远方伍德鲁国的森林迷宫（迷いの森）深处或许还存在。

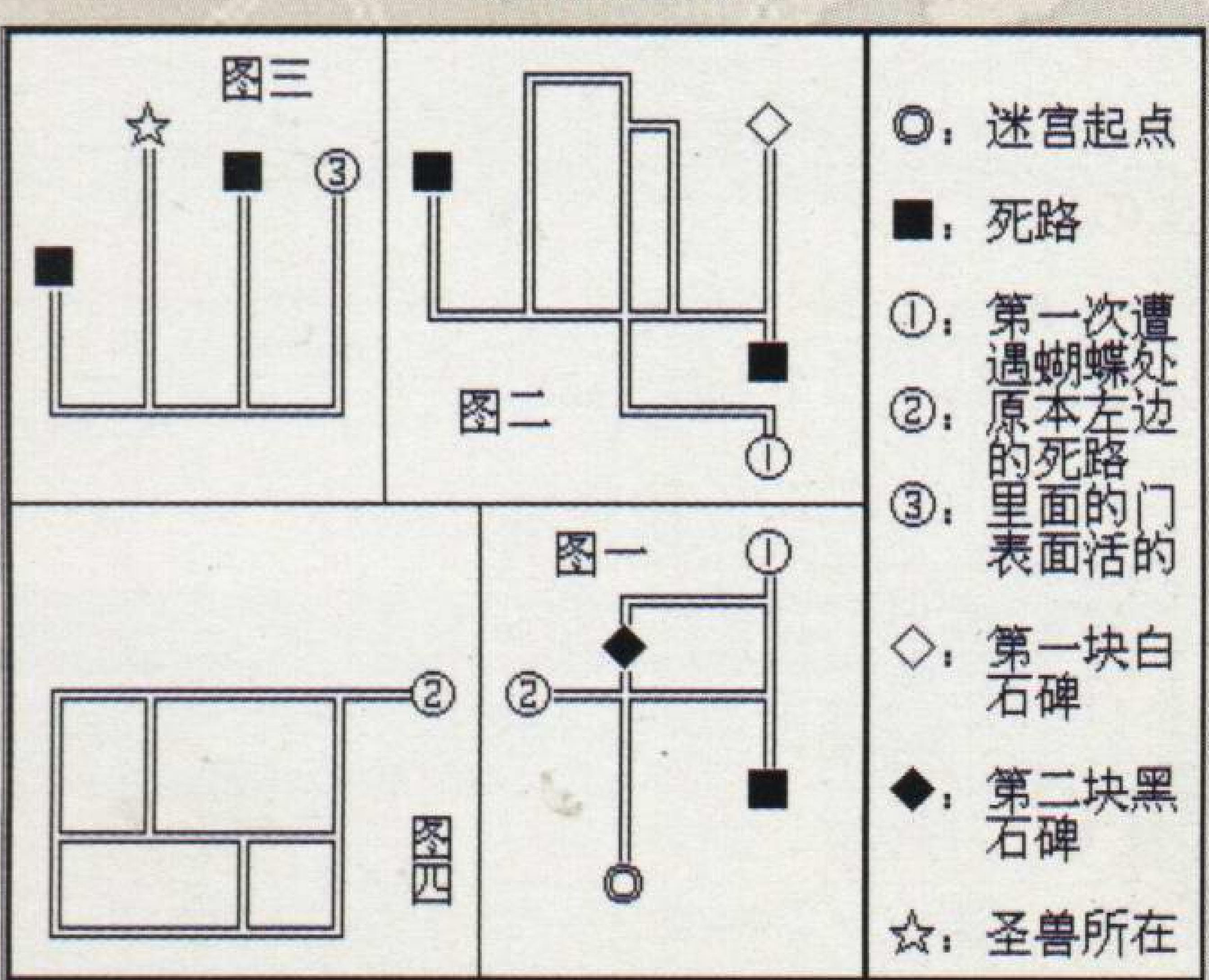
路途遥远阻拦不了杰立欧的救人心切。被感

石磊	游戏中蕴藏了很多丰富的人生哲理，正如人们以前称哲学为科学总汇一样，游戏中包含的知识面也很广泛，所以我认为游戏也是一种哲学。
读者资料	25岁，男，210036，南京玄武区新庄花园一幢三单元105室，兴趣：TV GAME

动的利丝让她精通药理的女儿菲丽(フィリー)随同前往带路。见到美丽动人的菲丽后，杰立欧又开始语无伦次，看在眼里的莎拉略感不悦。得知经过后菲丽表示愿意前往，不过在那之前她必须先去北边的海圣城送药。告别利丝后往北回到海圣城，发现菲丽在此非常受欢迎。来到城中右上角落的屋子内把药交给梅荔雅奶奶(メリアばあさん)后就可以完成任务了。出门后却遇上士兵出动，询问后得知最近道路上有山贼出没。

果然杰立欧三人回到北匹芝街道后前行不远就被一群山贼所包围。不过这几个小毛贼今日不幸遇上了我们莎拉这位盗贼姑奶奶，在莎拉的雌威下被打得落花流水。现在按照德利夫关所→安格拉街道→格雷斯山地→西夫鲁→静寂之森→德斯利可的顺序原路返回，回到德斯利可这个被森林所围绕的小村庄。

森林迷宫



回到德斯利村后，可在右上角 望台上遇到当初在拉古奈被逼当兵而被杰立欧和克莉丝帮助过的巴杜。将来意告诉他后，感恩图报的巴杜立即将此事通知村长，并带来话说村长想和杰立欧等人谈谈。再次拜访村子中央最大屋子内的拉巴村长，在确定杰立欧他们不会捕杀圣兽阿鲁克雷斯后,拉巴村长终于答应打开通往森林迷宫的大门。

首先来到图一所示的第一个区域,从起点◎处一路向东北方向前进,在到达地点①时会遇到一只奇异的蝴蝶。这似曾相识的场面马上令杰立欧回忆起在风之夏利尼巡礼魔法镜子所看到的映像。菲丽表示魔法镜子映出的是对未来的预言以及警告，杰立欧所看到的映像正是他将来到此处的暗示。

来到图二所示的第二个区域后，还是一样往东北方向进发。在最右上的角落里见到刚才那只蝴蝶停在一块白色石碑上后就消失了。调查石碑后发现它上面写着：“森林是活的，表面和里面，守护这个森林的是里面的门，森林的样子会有改变。现在，表面的森林是活的。”再查看一次，石碑上的字则变成了：“森林是活的，表面和里面，守护这个森林的是里面的门，森林的样子会有改变。现在，里面的森林是活的。”看来这石碑正是解开迷宫出口的关键。现在确定石碑上的字是“表面的森林是活的”后，原路返回起点所在的第一块区域，在上图中◆记号所在的位置可见到第二块黑色石碑。不过千万别去调查它，因为一旦这样做，真正的出口就会关闭。因此必须忽略这块黑色石碑不理，直接往西行就可以来到真正圣兽所在的图三区域(如果调查黑石碑的话此时则会来到没有出口的图四区域)。

在这里中间的路上再度遇见那只蝴蝶，再往上走几步就可以找到圣兽阿鲁克雷斯。圣兽见到有人来后转身便走。菲丽立即上前表示无意伤害于它,并由杰立欧说明来意。听完缘由后阿鲁克雷斯居然通灵地点头答应，让菲丽削下一点角来，然后掉头离开了。回到森林迷宫的入口处,拉巴村长告诉三个年轻人,这个森林迷宫的结界是当年的白发魔女为了保护森林中居住的动物们而设的。20年前巡礼此地的白发魔女因见到自然环境遭破坏令动物们的生存成了问题而担忧,于是建立了德斯利村守护这块森林乐土。告别德斯利村的居民后，三人急忙赶回欧鲁德斯医治克莉丝和古斯。



欧鲁德斯

赶回大圣门时再次受到陆奈尔的关照。在回到欧鲁德斯的宿屋后，由继承母亲优秀调药技术的菲丽用阿鲁克雷斯的角制作成乳白色的秘药让克莉丝和古斯服下，神奇的药效令两人马上康复苏醒了过来。恢复健康后的古斯和莎拉高兴的互述各自分开后的经历，而杰立欧也把他们俩昏迷期间的这段寻药冒险告知。最后古斯和莎拉向众人辞行，两个人一起踏上旅途。随后磨力森提醒杰立欧和克莉丝参拜最后的大圣堂。出了宿屋后往东南方向唯一的桥那边走，在桥上回答神官的五个简单问题即可通过。

王徐阳	同学也买了NDS，感到它的魅力也许就在网络对战上，不需插线，不需网卡，不需VISA，几个人坐在报告厅，台上台下地就可以玩了。
读者资料	17岁，男，314050，浙江嘉兴一中209班



问题	答案
1、デイ-ネのシャリネでは何を司っている?	水
2、テグラのシャリネでは何を司っている?	地
3、イグニスのシャリネでは何を司っている?	火
4、シフ-ルのシャリネでは何を司っている?	风
5、魔法の镜は真实のみを映しだす?	いいえ

过桥后沿路来到位于欧鲁德斯神官区画的大圣堂。进入一楼大堂听一遍神官长雷森(神官长レゾン)的长篇大论后，回头却发现其他听众早已溜得一个都不剩了。现在与楼梯口的僧兵对话，他似乎明白杰立欧的难言之隐，明理地放行了。在二楼遇见的神官佛路(神官プネウマ)会为年轻的巡礼者们演奏天空的赞歌作为祝福。接下来到三楼参拜大神官天杰(大神官デンケン)，从他的口中得知自半年前开始这里的魔法镜子就现出各种不好的映像，包括波涛、伽鲁伽的袭击、被吞噬的星星还有散发邪恶妖气的男人……这正是大规模灾难将要来临的预兆。在他的带领下杰立欧和克莉丝巡礼了代表雷的魔法镜子，见到被暗云和雷电笼罩下的祖国法鲁提亚国似乎正准备发动战争，集结的士兵们开始列队，而城中似乎有个魔法使在天井处召唤着什么。在银色短剑和魔法镜子的共鸣下，杰立欧学会了最后的精灵召唤魔法雷精リュミエール。

将看到的景象告诉大神官天杰后，他表示这和拉乌亚尔波动(ラウアールの波が动)有关，它是一种足以毁灭文明的破灭之波，可以带来整个世界的毁灭。不知是谁用异界的魔法召唤出这个波动，因为在整个提拉斯依鲁的世界中也只有一



小部分人知道拉乌亚尔波动的存在。大神官天杰的推论是在法鲁提亚国王的身边一定有一个来自异界的魔法使。随后杰立欧就刚才桥上神官所问的第五个问题提出质问，他认为魔法镜子所看到的映像不仅是真实的，而且还是对未来的警告。

在回宿屋的途中，杰立欧和克莉丝为了让磨力森能安心回到安比修，决定不把关于拉乌亚尔波动的事告诉他。回到宿屋后，得知磨力森也曾在大圣堂修业过，之后磨力森由于完成了护送之责就动身返回安比修。而菲丽却不愿这么快回去，于是就和杰立欧、克莉丝一起旅行。



第五章 离散湖

—— 霍鲁库 ——

武器屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
断ち切りの剑	4000P	ATT+81
青铜の铠	1400P	DEF+30
大型の盾	1000P	DEF+7
水晶のロッド	120P	ATT+8、MAT+12
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
身かわしのロ-ブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15

道具屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
リキユアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
キユポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
守りの指轮Ⅱ	1000P	DEF+10
魔法抵抗の指轮Ⅱ	1000P	MDE+10
サフィ-第8卷	30P	《女剑士莎菲》第八卷

冼振邦	游戏是我最好的朋友，没有了它，我的生活也就失去了趣味。
读者资料	14岁，男，510075，广东广州水荫直街38号，兴趣：所有的游戏、打篮球





从大圣门往西就可以来到安格拉街道，这个地区增加了物理防御很高且使用全员回复魔法的，名为“根治ヤドカリ”的新魔兽。从安格拉街道往南刚来到得利夫关所的时候，杰立欧和克莉丝不放心让菲丽再度随他们一起旅行，不过菲丽坚持到了霍鲁库(ホルク)才肯回去，因为霍鲁库有通往菲丽家的近路。这次从得利夫关所的右边通路走，向守卫展示银色短剑后得以通行。

沿着南匹芝街道(南ヒーツ街道)继续南行。途中体贴的杰立欧讯问刚恢复健康的克莉丝是否还有什么不适，菲丽则小声告诉克莉丝，这次如果不是杰立欧设法拼命弄回解药，中了诅咒的克莉丝将必死无疑。南行来到路易士关所(ルイズ关所)，向入国管理员出示银色短剑后顺利通过。再沿着南匹芝街道往西走就能来到菲恩特王国的霍鲁库。从入口处的士兵那里得知霍鲁库东面的封锁可能结束了。原来这个国家由孪生兄弟两个共同治理，位于北边的兄长艾尼顿王(エネトン王)统治首都海圣，而位于南面的弟弟卡拉库王(キャラック王)则管理霍鲁库。据说这是由上一代女王所决定而划分土地的。而今这两个国王之间不知发生什么矛盾，竟派遣部队将除了南北街道外的所有的通路封锁，令近日城中的旅行者绝迹。从城中右上角大房子内的玛吉欧长老(マジオ长老)处探听到20年前白发魔女来访霍鲁库时曾预言过“母亲把血脉分割出来，并不是要把国家给分开……”。

当杰立欧三人准备从西边的城门出城时，被士兵拦下说现在道路已被封锁，除非获得卡拉库王的许可，否则任何人不得通过。霍鲁库往西正是通往菲丽家的捷径，看来要送菲丽回家的话，唯有先找这里的卡拉库王征得其许可了。从北边的出口来到卡拉库王府，门口的士兵也狗眼看人低，认为杰立欧三人身份低微不配进王府，如果他们能进入他就倒立三下。果然这里的守门的两个士兵都毫不留情地拒绝让少年们进入。由于菲恩特王国和北方的安比修国一直有友好往来，聪明的菲丽提议三人假扮成安比修的使者说不定就能通过。正好杰立欧身上还有刻有安比修王室徽章的亚鲁夫戒指，于是再度来到士兵面前装腔作势了一番并出示戒指作为证明，可惜被士兵给识破他们只是旅行者，更认为他们手中的戒指是从盗贼市场买来的，三人被抓了起来。在审问时，杰立欧和克莉丝轻易回答了士兵关于安比修王国人事的问题，令士兵对他们的身份半信半疑。审问菲丽时士兵认出她是著名调药师利丝的女儿，他从前因为母亲神经痛曾受过利丝的帮助。之后在这个士兵的帮助下终于见到卡拉库王。

以为杰立欧和克莉丝真的是来自安比修使者的卡拉库王向三人诉苦，原来月前一个名叫贝拉德(ベラード)的旅行者拜访了卡拉库王，并密报称北边海圣的艾尼顿王为了扩张自己的领土而准备出兵攻打霍鲁库，卡拉库王立即在鲁毕那斯湖畔(ルビナス湖)建造城堡以作攻击准备，并任命贝拉德为军师派他在那里驻守。但是近日卡拉库王仔细考虑后觉得事情有点不对，准备中止城堡的建立。然而发觉这一点后的贝拉德竟劫持了卡瑞(カーリー)王妃作为人质逃进鲁毕那斯湖畔的城堡中，以此威胁卡拉库王出兵攻打海圣。现在全面战争一触即发，令卡拉库王左右为难。明白事情的经过后杰立欧自告奋勇愿代卡拉库王前往海圣向艾尼顿王说明事情的真相，来化解这场不必要的内战。菲丽也表示从她平时采药的捷径可快速到达鲁毕那斯湖的城堡。于是卡拉库王立即书写一封正式的亲笔函(キャラック王の亲书)，委任杰立欧和克莉丝为霍鲁库的使者前往海圣，并允许三人通过西边的出口。离开王府前别忘了看看刚才那个有眼不识泰山的士兵滑稽倒立表演。



邓佳玮	游戏是一种文明，是人与人之间交流的途径，也是点亮生活的火焰。
读者资料	13岁，男，226001，江苏南通北濠桥东村19幢309室，兴趣：看书、运动、玩游戏

—— 海圣 ——

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
マスターナイフ	1200P	ATT+40、HIT+5
幅广の剑	2000P	ATT+60
木の弓	1200P	ATT+24
皮のかたびら	1000P	DEF+22
青铜の铠	1400P	DEF+30
大型の盾	1000P	DEF+7
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15



从霍鲁库西边的出口离开即可来到亥兹街道（ヘッズ街道）（这一带擅长火魔法的魔兽相当强，经验值也很高，推荐玩家在此升到27级以上）。走了一段路后菲丽就会提醒两人在亥兹街道北方的道路就是通往她家的捷径，来到菲丽的家，顺便将事情的经过告诉利丝。通情达理的利丝明白事情的严重性后就让菲丽继续和杰立欧和克莉丝一起出发。菲丽的宠物狗狗也会乖乖听话地跑到门前守护，现在继续往北通过北匹芝街道后来到海圣。

从海圣城内チャッペルのイング那里克莉丝和菲丽可以学到全员中回复的新魔法ラリキュア（Lv28）。之后直接前往海圣王宫二层右上角的谒见室与艾尼顿王见面。说明来意并将卡拉库王的亲笔信交给艾尼顿王后，为了避免大规模的流血事件，由克莉丝建议让她和杰立欧两人先行潜入城堡救出王妃，两国的士兵则在南北两侧见机而动。最后由卡拉库王和艾尼顿王出面握手言欢，让所有人知道这一切只是一场误会。好在聪慧美丽的纰瑞雅王妃（ピリア王妃）支持了这个行动，一向优柔寡断的艾尼顿王终于作出了决定，全面配合克莉丝的作战计划。现在回到菲丽的家，菲丽会暂时离开队伍前往霍鲁库将和艾尼顿王商议的结果通知卡拉库王。此时应该从菲丽的家往东走，遇到分支路时再往南就可以来到南北街道（南北街道）的入口处。不过这里两个的守卫不肯放行。与他们每人对话两次后，聪明的克莉丝又有了新主意：两人一起大喊山贼来袭，再令闻风而来的守卫追向另一个方向，并趁机进入南北街道。

—— 霍鲁库城堡 ——

穿过南北街道即是霍鲁库城堡（ホルクの砦）。在入口处杰立欧和克莉丝再度依靠“山贼作战”引开两个守卫蒙混过关。依照计划为了引起骚动来到城堡内左下角的武器库。原本杰立欧打算将所有武器破坏掉，不过我们的克莉丝大小姐可不会放过展示她能力的机会，执意要用魔法来烧毁。杰立欧质问克莉丝所学的查贝鲁魔法中并没有火系魔法，然而克莉丝对自己的才能极为自负。结果试了四次还是没用出火魔法来，第五次终于成功，却把一旁杰立欧的头发给烧了。自称掌握到要领的克莉丝准备再来一次，这时可怜的杰立欧连忙躲到墙角免得祸及池鱼。成功引燃武器库后两人溜回原来的城堡入口处，正遇上刚才被引走的两个守卫。谈话间他们发现武器库起火，所有士兵都被惊动赶去救火。现在趁机来到右边囚禁卡瑞王妃的大房间前，却发现门已被锁。再从城堡内左上角贝拉德的房间柜子里找到牢房的钥匙（牢屋の键），靠它打开牢房的门后终于顺利见到被绑架的卡瑞王妃。然而令两人哭笑不得的是神经大条的卡瑞王妃还没意识到自己已被绑架成人质，还以为霍鲁库城堡是新建的别墅。在少年们救出王妃正准备离开时，识破杰立欧和克莉丝调虎离山计谋的贝拉德带领士兵赶到，将三人一起关了起来。



另一方面，古斯和莎拉率领新收服的山贼手下一起来城堡偷财宝。然而这群笨贼依然摆脱不了糟糕的运气，被守卫发现引发了一场大骚动。发现武器库被烧个精光后的山贼们只好来硬的，要把守卫全都绑起来再找出财宝。他们无形中帮了两人一个大忙——引开了守卫。之后克莉丝用手中的魔法杖将守卫遗落地上的牢房钥匙勾了过来，顺利打开牢门，带领王妃一起逃走。可是途中贝

施俭俭	PSP的性能让我沉醉，NDS的异趣让我沉迷。
读者资料	19岁，男，325608，浙江东清市虹桥中学高三6班，兴趣：乒乓球、音乐

拉德再度出现抢走王妃并躲了起来。分别探查被烧毁的武器库、贝拉德的房间还有城堡南方和北方两个出口后(途中可发现所有士兵都被绑在城堡了望台下方柱子上)，发现贝拉德正劫持王妃在了望台最上方威胁众人。正当杰立欧和克莉丝无计可施时，找不到财宝的古斯和莎拉赶来凑热闹。被贝拉德质问身份时，古斯才想起自己这群乌合之众还没有一个名字，于是莎拉随口喊出“怪杰野猫团(怪杰ワイルドキャット团)”这个“响亮”的名头……在古斯和莎拉的默契配合下,古斯以他百发百中的飞刀技术扔出石块将贝拉德击飞，杰立欧和克莉丝则趁机救出王妃逃离魔掌。被包围的贝拉德见到大势已去，依靠魔法逃走了，临走时还没忘了留下每一个反派角色都会的经典狠话。王妃平安后按照计划克莉丝登台高呼卡拉库王和艾尼顿王的部队。意识到自己山贼身份的古斯和莎拉遂带领手下先行离开。卡瑞王妃为了感谢古斯和莎拉等人的帮助，将她身上的宝石项链赠给古斯。在大部队会合后，摒除了彼此间的猜忌而和好如初的两个兄弟当众握手言欢，发誓齐心协力一起建立和平的国度。而“怪杰野猫团”这个古怪的名字，也随着这次的事件和三个小英雄的名字一起被传开……



回到霍鲁库王府告别卡拉库王和卡瑞王妃后，从霍鲁库西边的出口离开，到了亥兹街道的分支路口时菲丽就会向杰立欧和克莉丝告别，而杰立欧因为菲丽的离开表现得有点魂不守舍。接下来从亥兹街道往南行时突然见到守卫大圣门的陆奈尔追了上来传达大神官天杰的话，得知让法鲁提亚国被暗云所笼罩的元凶在路得城(ルード城)，但城中不知被谁布下结界无法进入。传闻路得城的一位宫廷剑士杜鲁塞路(デュルゼル)正被幽禁在法鲁提亚的德路佛士(ドルフェス)。大神官天杰建议两人和杜鲁塞路见面了解一下路得城内的情况后再前往那里讨伐元凶。杰立欧回忆起罗迪曾提过他的剑术师傅正是这位杜鲁塞路，而且他还认识白发魔女。在陆奈尔回去复命后，有了新目标的巡礼者们沿着亥兹街道继续南行。



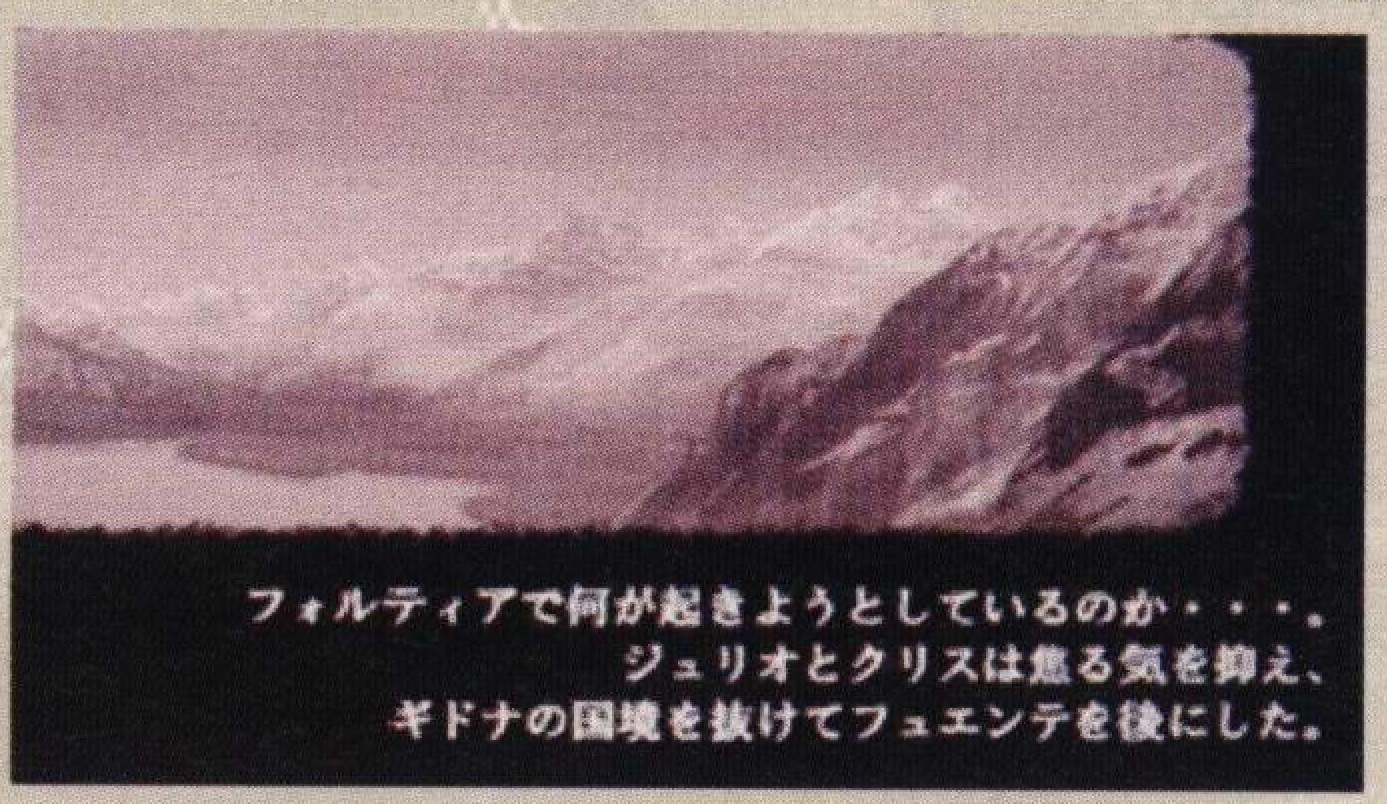
—— 望沙关所 ——

行商人グラン　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
断ち切りの剑	4000P	ATT+81
青铜の铠	1400P	DEF+30
大型の盾	1000P	DEF+7
水晶のロッド	120P	ATT+8、MAT+12
魔道师の杖	3800P	ATT+20、MAT+37
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15

位于亥兹街道尽头的就是沙漠之国奇德奈(ギドナ)的关防望沙关所(望砂の关所)。从这里右上角旅行商人那里可以买到魔道师の杖。向入国管理员展示银色短剑后得以通过。从另一边的入国管理员口中得知，北方的旅行者带来消息，法鲁提亚正在大兴土木备战，甚至有传言说法鲁提亚的国王鲁德鲁夫(ルドルフ王)妄图以武力统一整个提斯拉伊鲁世界……





——未完待续

文/任天堂世界 Kayin　责编/小侃

孤高之英雌

《青之天外》女主角 单人通关之路



HUDSON	RPG	128M
2003.10.24	4800日元	1人用

ORIENTAL BLUE 青の天外 オリエンタルブルー

文/whydevil　责编/小侃

《天外魔境 青之天外》这款游戏是GBA上绝对耐玩的一款RPG，无论剧情，系统都有其可圈可点之处。单人通关这个构思，是在通关几遍后突然想到的，实验的时候虽然碰到了一些麻烦，但最终还算是做到了，这次重开游戏，顺便把关于这款游戏的杂七杂八的研究一并拿出与大家分享。

单人通关的具体行动现在开始——

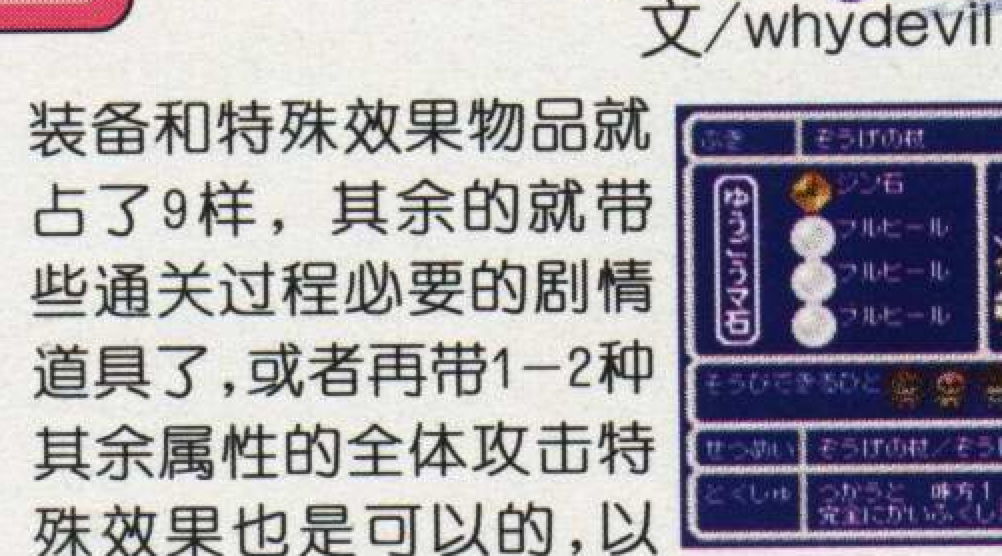
1、主角和装备的选择：男女主角的能力和装备都有不同之处，单人通关的话，个人使用女主角，这也是和装备的选择有关。因为盔甲方面我选择的是青之宝ひかりのドレス，虽然防御不算最高，但是全异常状态无效的特殊效果却是单人时候保命的最好砝码。武器当然是青之剑了，不然没可能对付最终BOSS。鞋子由于普通情况下最好的よるのヒール在全砸上魔石后有损坏率，所以我选择次一级的ペガサスのくつ。装饰品方面ティアラ是不二的选择，如果有鱼人族秘宝的话也可以带上。鞋和装饰品上面全部用上ダブルアップ，保证主角能力有一个质的飞跃。但注意不要组成特殊的魔法装备，那样会让主角的能力下降，毕竟保命在单人通关的过程中才是第一重要的。



2、道具方面的选择：其实就是选择一下身上要带什么样的砸魔石后的特殊装备而已，我个人推荐以下几种魔石组合——バースト×2＋エルバースト×2(敌全体火焰伤害210，清理杂兵的最好选择)；ジン石＋フルヒール×3(单人HP完全回复，有这个加异常无效，不用带任何回复物品了)；レイ石＋ヘン石＋ガルライデン＋リターン(敌单体光属性伤害300，无论中期还是后期，都是对BOSS战的利器)；ハリーアップ×4(只能砸在ヘッドギア上面，效果为单人二次行动，绝对的必需品)。以上四种魔石组合基本够应付游戏中绝大多数情况了。一共能带16样东西，







装备和特殊效果物品就占了9样，其余的就带些通关过程必要的剧情道具了，或者再带1-2种其余属性的全体攻击特殊效果也是可以的，以应付不同属性的杂兵。必要魔石的合成方法在这里我就不多说了，很容易就能找到。需要一提的是，对BOSS用的魔石组合里面所必要的ヘン石，但至少要收到水月后才能得到……所以不用太早去想那个。



3、达成单人的办法：玩过这个游戏的应该都清楚的，完全单人是绝对不可能的，因为就连达成单人都需要费一番心思。游戏设计的是伙伴可以交换，但是不能选择直接离队，而且很多特定的地点还必须带特定的伙伴才能通过。所以达成单人这个条件就需要用一些手段了，剧情发展到魔城来攻打青之城时候，是达成单人的最重要的时候，游戏初期如果收天下丸入队的话，这里天下丸强制进入队伍，而这剧情开始前如果レン先生在队伍中的话，由于要有操纵青之城的任务，她强制离开，这时候换个人就能让天下丸入队，队伍里就只有三人了。选择时候要注意的是，如果选择完毕是三人队，那么公主和和尚必须有一个在队伍里；如果选择完毕是四人队，那么除天下丸外的另外两个必须是公主或者和尚。打败百鬼后公主离队，用水月换回天下丸，得到公主的脑袋后和尚也会离开，这时候队伍里除主角外应该只剩水月一个人了。虽然复活公主的事件能再减少一人，但是现在还不是时候。因为拿青之剑的时候必须队伍里有レン先生来解读奇怪文字，所以必须在那段剧情后才能发展公主复活事件，不然单人的计划就功亏一篑了。水月离队后正式成为主角一人……(如果得到公主脑袋时候水月没在队伍里面，那么只需要在水月不在队伍里的时候，去到青之城里水月的房间找他对话就能发展公主复活的事件)



4、最终BOSS战：整个通关过程中最有难度的，就是最终BOSS战了，由于只有一人，所以就不用妄想把BOSS的几个部分能怎么怎么样了，集中所有精

力只打核心才是正道。BOSS战的关键有两点：一是时刻保持在ダブル状态下，不然不仅仅根本没反击的机会，就连回复都来不及；二是技能“青のまもり”的使用，这个技能的效果是自己的HP回复10%，到下回合自己行动之前所受到的所有伤害减半。不夸张的说，主角所有的反击机会几乎都是这个技能创造出来的。上来的第一回合是ダブル＋青のまもり，如果BOSS没把ダブル给解除掉，而且ダブル也没自己解除，那么下回合行动时候主角的HP应该够使用一次最强必杀，不用犹豫，对核心放吧；然后第二次行动使用フルヒール；第三回合，前提仍然建立在ダブル不解除的状况下，使用フルヒール＋青のまもり，然后第四回合继续最强必杀……这种战斗状况可以说是最理想的情况了，但是实际战斗时候一次ダブル能使用一次最强必杀就很幸运了。ダブル状态解除的回合不用想的，一定是ダブル＋フルヒール，如果HP足够高的话也可以ダブル＋青のまもり,尽一切努力创造反击的机会。最后要补充的是，最终BOSS战前主角等级最起码要在60级以上,虽然压低等级可以降低BOSS的强度,但是单人情况下根本不允许这么做,HP根本不够抗……我主角60级时候HP498,在使用ダブル＋フルヒール的回合如果被BOSS的核心使用了降低敏捷的话，还是很有可能被瞬杀的。而且BOSS的左手使用的全体回复也是非常的讨厌,核心5000的HP使用10次必杀都干不掉。所以这个最终BOSS战根本就是带点运气因素的消耗战……适当的提升等级的话，可能会令消耗战的时间增加，但是同时也可以增加挑战成功的可能性，所以练级还是非常必要的。

5、其它类:其实就攻关过程来看，单人通关这个目标并不耽误完成剧情，稍微需要注意的就是各个剧情完成的时机和顺序。在进天帝塔之前，基本上做什么都不会影响到单人通关的完成。比如收机器人了或者是到处闲逛了什么的。另外，这里没写挑战隐藏BOSS的事情，因为最初只是想通关而已。真要挑战隐藏BOSS的话，除了一个特别棘手的之外，别的只要HP高就没什么问题，需要注意的有两个讨厌鬼——一个是超级喜欢使用蓄力攻击，就算防御或者使用青のまもり，一样会被一下打掉500多血，等级不够就是会秒杀；另外一个是会使用强力光魔法的，没注意它的ダブル的话，超级容易被秒杀。不得不说的是真正最强的BOSS——那只恶心到死的蜘蛛（除物理攻击外的行动全部封印的特技，根本就是单人挑战的天敌啊……）由于这死蜘蛛我没过去，所以暂时也就不提挑战最后一个的事情了，不过按原来挑战时候的情况来看，最后的那个反而没这个蜘蛛难对付。最后把我所知道的特殊合成都说一下吧，希望哪位能想出对付那死蜘蛛的方法……当然，是在单人的情况下。

特殊合成

ヒ石或スイ石或ライ石或フウ石×４
ヒ石×２＋フレア×２
フレア×２＋エルフレア×２
ヒ石×２＋バースト×２
バースト×２＋エルバースト×２
フレア＋エルフレア＋バースト＋エルバースト
マグマ×４
スイ×２＋ストリーム×２
スイ石×２＋フロスト×２
フロスト×２＋エルフロスト×２
ストリーム×２＋ウェイブ×２
スイ石＋ストリーム＋ウェイブ＋エルウェイブ
フウ石×２＋ストーム×２
ストーム×２＋エルストーム×２
ライ石×２＋サンダー×２
サンダー×２＋エルサンダー×２
ライ石×２＋ライデン×２
ライデン×２＋エルライデン×２
ライ石＋ライデン＋エルライデン＋ガルライデン
カイ石＋ヒール×３
カイ石＋エルヒール×３
ジン石＋フルヒール×３
カイ石＋ヒーラー×３
ジン石＋エルヒーラー×３
ヒ石×２＋カイ石＋ジン石
スイ石×２＋カイ石＋ジン石
フウ石×２＋カイ石＋ジン石
ライ石×２＋カイ石＋ジン石
ヒーラー×２＋ウィズアップ×２
パワーアップ＋ガードアップ＋ハリーアップ＋ウィズアップ
フウ石＋ストーム＋エルストーム＋ガルストーム
ジャク石＋ドレイン×３
ミスト×２＋スリープ×２
ミスト×２＋コンフューズ×２
レイ石＋ヘン石＋ガルライデン＋リターン

下面的都是需要特定的装备才行的组合：

マオウの剣	フレア＋ストリーム＋ストーム＋サンダー
ティアラ	エルヒーラー×４
ガラのうでわ	ジン石×２＋ウィズアップ×２
ガラのうでわ	ジン石＋ウィズアップ×３
ヘッドギア	ハリーアップ×４
天帝のよろい	ジン石×２＋シールド×２
天帝のずきん	ジン石×２＋フィールド×３
ひりゅうの剣	エルバースト×４
マジンの剣	パワー×２＋ガード×２
ハンマードリル	パワー＋パワーアップ＋ガルストーム×２
マジンのよろい	ヘン石×２＋エルフレア×２
にじいろのドレス	ガード×２＋シールド×２
ガルダのベスト	ヒ石＋スイ石＋フウ石＋ライ石
サクラのかんざし	テン石×２＋リターン＋フルヒール

总之，就这个游戏来说，单人通关的难度并不算很高，严格来说只要对游戏有足够熟悉的人，基本上想要完成的问题都不算大……如果哪位对这个游戏有研究的话，希望交流一下能杀死那蜘蛛的方法或者是我所不知道的特殊组合。

盛维	自从有了掌机，晚上就没睡好过觉，连做梦都是玩游戏。
读者资料	28岁，男，830002，乌鲁木齐新民路61号3号楼2单元13号，兴趣：广泛



游戏王最重要的组成部分就是卡牌，只有有了关键的卡牌才能组成你所需要的卡组。游戏中玩家可以在卡牌商店中用DP获得自己想要的卡牌，但一些卡比较稀有，通过抽卡包难以很快获得，所以游戏中可以通过输入密码来获得。但要注意以这种方式获得一张卡牌需要1000DP，可谓价格不菲，而且对于已经输入过的密码将会无效（也就是说每张卡牌只能以这种方式获得一次），输入了错误的密码不仅将得不到卡，还会白白损失1000DP。下面就为你介绍获得卡牌所需要的密码：

编号	卡牌名字	卡牌密码
0001	青眼の白龙	89631139
0002	ホ-リ-・エルフ	15025844
0003	サイクロプス	76184692
0004	ベビ-ドラゴン	88819587
0005	ガ-ゴイル	15303296
0006	グレムリン	41392891
0007	砦を守る翼龙	87796900
0008	ヘルバウンド	40575313
0009	暗黑の龙王	87564352
0010	バ-バリアン2号	40453765
0011	タイホ-ン	72842870
0012	炎の剑士	45231177
0013	时の魔术师	71625222
0014	封印されし者の右足	08124921
0015	封印されし者の左足	44519536
0016	封印されし者の右腕	70903634
0017	封印されし者の左腕	07902349
0018	封印されしエクゾディア	33396948
0019	デ-モンの召唤	70781052
0020	邪悪なるワ-ム・ビ-スト	06285791
0021	ワイト	32274490
0022	インプ	69669405
0023	ミノタウルス	05053103
0024	ルイ-ズ	32452818
0025	岩窟魔人オ-ガ・ロック	68846917
0026	デビル・ドラゴン	67724379
0027	二头を持つキング・レックス	94119974
0028	ジャッジ・マン	30113682
0029	暗・道化师のサギ-	66602787
0030	ブラック・マジシャン	46986414
0031	メデュ-サの亡灵	29491031
0032	龙骑士ガイア	66889139
0033	暗黑骑士ガイア	06368038
0034	カ-ス・オブ・ドラゴン	28279543
0035	エルフの剑士	91152256
0036	幻想师・ノ-・フェイス	28546905
0037	ホ-リ-・ド-ル	91939608
0038	グリフォ-ル	53829412
0039	サイガ-	80813021
0040	クリッタ-	26202165
0041	ビック・アント	53606874
0042	铠蜥蜴	15480588
0043	ヘラクレス・ビ-トル	52584282
0044	ゴキボ-ル	15367030
0045	吸血ノミ	41762634
0046	クリボ-	40640057
0047	マンモスの墓场	40374923
0048	グレ-ト・ホワイト	13429800
0049	オオカミ	49417509
0050	ハ-ピィ・レディ	76812113
0051	ハ-ピィ・レディ三姐妹	12206212
0052	タイガ-・アックス	49791927
0053	シルバ-・フォング	90357090
0054	魔物の狩人	01184620
0055	千年龙	41462083
0056	デビル・クラ-ケン	77456781
0057	海月-ジェリ-フィッシュ-	14851496
0058	岩石の巨兵	13039848
0059	クロコダイラス	76512652
0060	グラップラ-	02906250
0061	アックス・レイダ-	48305365

施佳骏	在今年寒假中因为买手机的缘故与次世代掌机擦肩而过。但是明年我一定要把NDS抱回家,因为上面有《口袋妖怪》、《恶魔城》
读者资料	等大作参与啊！16岁，男，200025，上海市卢湾区永年路234弄1号201室

0062	ワイルド・ラプター	01784619
0063	尸を贪る龙	38289717
0064	真红眼の黑龙	74677422
0065	カード を狩る死神	33066139
0066	バロックス	06840573
0067	メタル・ガーディアン	68339286
0068	カタパルト・タートル	95727991
0069	ケンタウロス	68516705
0070	ミノケンタウロス	94905343
0071	マーダーサーカス	93889755
0072	铠武者ゾンビ	20277860
0073	ドラゴン・ゾンビ	66672569
0074	マーダーサーカス・ゾンビ	92667214
0075	暗の假面	28933734
0076	转职の魔镜	55337339
0077	心眼の女神	53493204
0078	东方の英雄	89987208
0079	命を食する者	52367652
0080	白い泥棒	15150365
0081	本の精灵　ホーク・ビショップ	14037717
0082	地狱の裁判	77827521
0083	ドリーム・ピエロ	13215230
0084	眠れる狮子	40200834
0085	セイント・バード	75582395
0086	１３人目の埋葬者	00032864
0087	魔人デスサタン	36304921
0088	龙魂の石像	09197735
0089	デビルツムリ	98075147
0090	炎を操る者	34460851
0091	骷髅の寺院	00732302
0092	ランプの魔人	99510761
0093	赤き剑のライムンドス	62403074
0094	死神のドクロイゾ	25882881
0095	ハードアーマー	20060230
0096	火炎草	53293545
0097	恶魔の知恵	28725004
0098	サファイヤ・リサーク	55210709
0099	ゼミアの神	81618817
0100	ジャジメント・ザ・ハンド	28003512
0101	谜の傀儡师	54098121
0102	深渊の冥王	53375573
0103	ハープの精	80770678
0104	アーメイル	53153481
0105	魔天老	42431843
0106	ミラージュ	02863439
0107	タートル・タイガー	37313348
0108	魔人　テラ	63308047
0109	アンモ・ナイト	36151751
0110	キラーパンダ	98818516
0111	プチテンシ	38142739
0112	アクア・マドール	85639257
0113	フレイム・ゴースト	58528964
0114	ドリアード	84916669

0115	ブラック・デーモンズ・ドラゴン	11901678
0116	ソリテュード	84794011
0117	假面魔道士	10189126
0118	蜘蛛男	56283725
0119	轰きの大海蛇	19066538
0120	トラップ・マスター	46461247
0121	咒われし魔剑	22855882
0122	ウッド・ジョーカー	17511156
0123	暗黑魔神ナイトメア	89494469
0124	斩首の美女	16899564
0125	森の住人　ウダン	42883273
0126	冥界の番人	89272878
0127	暗の暗杀者	41949033
0128	マグマン	40826495
0129	魂を狩る者	03606209
0130	マスター・アン・エキスパート	75499502
0131	水の踊り子	02483611
0132	冰	38982356
0133	恍惚の人鱼	75376965
0134	キャッツ・フエアリー	01761063
0135	プリヴェント・ラット	00549481
0136	异次元の战士	37043180
0137	ストーン・アルマジラー	63432835
0138	沼地の魔兽王	99426834
0139	古代魔导士	36821538
0140	月の女神　エルザエム	62210247
0141	ウォー・アース	62193699
0142	ウィング・エッグ・エルフ	98582704
0143	剑の女王	51371017
0144	破坏神　ヴァサーゴ	50259460
0145	悟りの老树	86421986
0146	绿树の灵王	22910685
0147	陆战型　バグロス	58314394
0148	ゴーゴン・エッグ	11793047
0149	王座の守护者	10071456
0150	バーサーカー	47060154
0151	ホログラー	10859908
0152	阴阳师　タオ	46247516
0153	黑い影の鬼王	45121025
0154	暗の艺术家	72520073
0155	月の使者	45909477
0156	炎の魔神	71407486
0157	传说の剑豪ＭＡＳＡＫＩ	44287299
0158	魔装骑士ドラゴネス	70681994
0159	Ｂ・プラント	07670542
0160	一眼の盾龙	33064647
0161	魔界の机械兵	75559356
0162	音女	38942059
0163	传说の剑	61854111
0164	暗の破神剑	37120512
0165	暗・エネルギー	04614116
0166	デーモンの斧	40619825
0167	レーザー炮机甲铠	77007920

0168	火器付机甲铠	03492538
0169	エルフの光	39897277
0170	猛兽の齿	46009906
0171	はがねの甲罗	02370081
0172	魔菌	39774685
0173	黑いペンダント	65169794
0174	银の弓矢	01557499
0175	光の角	38552107
0176	一角兽のホーン	64047146
0177	ドラゴンの秘宝	01435851
0178	电击鞭	37820550
0179	サイバー・ボンテージ	63224564
0180	万华镜－华丽なる分身－	90219263
0181	魔性の月	36607978
0182	『守备』封じ	63102017
0183	恶魔のくちづけ	99597615
0184	紫水晶	15052462
0185	秘术の书	91595718
0186	觉醒	98374133
0187	机械改造工场	25769732
0188	体温の上升	51267887
0189	フォロー・ウィンド	98252586
0190	ポセイドンの力	77027445
0191	森	87430998
0192	荒野	23424603
0193	山	50913601
0194	草原	86318356
0195	海	22702055
0196	暗	59197169
0197	ブラック・ホール	53129443
0198	サンダー・ボルト	12580477
0199	モウヤンのカレー	58074572
0200	レッド・ポーション	38199696
0201	ゴブリンの秘药	11868825
0202	天使の生き血	47852924
0203	治疗の神　ディアン・ケト	84257639
0204	火の粉	76103675
0205	ファイヤー・ボール	46130346
0206	火あぶりの刑	73134081
0207	昼夜の大火事	19523799
0208	火炎地狱	46918794
0209	光の护封剑	72302403
0210	六芒星の咒缚	18807108
0211	暗をかき消す光	45895206
0212	ヤランゾ	71280811
0213	女剑士カナン	12829151
0214	タクリミノス	44073668
0215	くいぐるみ	71068263
0216	スーパー・ウォー・ライオン	33951077
0217	ホーリー・ナイト・ドラゴン	06740720
0218	２人３脚ゾンビ	33734439
0219	ゼラ	69123138
0220	トビペンギン	05628232
0221	千年の盾	32012841
0222	妖精の赠りもの	68401546
0223	カオス・ソルジャー	05405694
0224	デビルズ・ミラー	31890399
0225	迷宫壁－ラビリンス・ウォール－	67284908
0226	地雷蜘蛛	94773007
0227	シャドウ・グール	30778711
0228	ウォール・シャドウ	63162310
0229	迷宫の魔战车	99551425
0230	雷魔神－サンガ	25955164
0231	风魔神－ヒューガ	62340868
0232	水魔神－スーガ	98434877
0233	ゲート・ガーディアン	25833572
0234	ガーゴイル・パワード	24611934
0235	ランプの魔精・ラ・ジーン	97590747
0236	青眼の究极龙	23995346
0237	トゥーン・アリゲーター	59383041
0238	ダーク・ラビット	99261403
0239	デビル・ボックス	25655502
0240	ハーピィズペット龙	52040216
0241	魔法のランプ	98049915
0242	振り子刃の拷问机械	24433920
0243	魔导骑士ギルティア	51828629
0244	ＴＭ－１ランチャースパイダー	87322377
0245	デビルゾア	24311372
0246	メタル・デビルゾア	50705071
0247	ゾーン・イーター	59983499
0248	ダンシング・エルフ	59983499
0249	レッグル	12472242
0250	ラージマウス	58861941
0251	牛鬼	48649353
0252	モンスター・アイ	84133008
0253	カッター・ロボ	10315429
0254	机械王	46700124
0255	メタル・ドラゴン	09293977
0256	カラクリ蜘蛛	45688586
0257	ギガテック・ウルフ	08471389
0258	シャベル・クラッシャー	71950093
0259	メカ・ハンター	07359741
0260	ブロッカー	34743446
0261	ゴルゴイル	07526150
0262	デビル・フランケン	69015963
0263	人造人间７号	32809211
0264	サンダー・ドラゴン	31786629
0265	ストーン・ドラゴン	68171737
0266	カイザー・ドラゴン	94566432
0267	圣なる魔术师	31560081
0268	水の魔导师	93343894
0269	冰水	20848593
0270	ウンディーネ	66836598
0271	エンシェント・エルフ	93221206
0272	ウォーター・ガール	55014050
0273	深海に潜むサメ	28593363

郭妍捷	新学期换了化学老师，上的第一节课就说："不要在课堂上玩游戏……"因为他有摔SP的恶习……（班中掌机迷皆怒）
读者资料	15岁，女，621000，四川省绵阳市第一中学初2005级6班，兴趣：大多数ACT游戏

0274	神鱼	81386177
0275	レインボ-・フィッシュ	23771716
0276	アクア・ドラゴン	86164529
0277	海を守る战士	85448931
0278	アクア・スネ-ク	12436646
0279	シ-ザリオン	58831685
0280	３万年の白亀	11714098
0281	复誓のカッパ	48109103
0282	破坏のゴ-レム	73481154
0283	ガンロック	10476868
0284	岩の战士	46864967
0285	スト-ン・ゴ-スト	72269672
0286	地雷兽	45042329
0287	ボルト・ペンギン	48531733
0288	雷仙人	84926738
0289	スカイ・ハンタ-	10202894
0290	红阳鸟	46696593
0291	青い忍者	09076207
0292	マジカル・ゴ-スト	46474915
0293	ソウル・ハンタ-	72869010
0294	エア・イ-タ-	08353769
0295	朱雀	35752363
0296	シ-カ-メン	71746462
0297	キラ-・スネ-ク	08131171
0298	空の昆虫兵	07019529
0299	コカロ-チ・ナイト	33413638
0300	クワガタ・アルファ	60802233
0301	プラグティカル	33691040
0302	フラワ-・ウルフ	95952802
0303	レインボ-・フラワ-	21347810
0304	マグナム・リリィ	67841515
0305	ニ-ドル・ボ-ル	94230224
0306	ス-パ-スタ-	67629977
0307	マハ-・ヴァイロ	93013676
0308	音乐家の帝王	56907389
0309	ウィルミ-	92391084
0310	ヤドカリュ-	29380133
0311	青虫	81179446
0312	龙杀者	28563545
0313	人食い虫	54652250
0314	ドラゴヒュ-マン	81057959
0315	ゲ-ル・ドグラ	16229315
0316	クレイジ-・フィッシュ	53713014
0317	ブラキオレイドス	16507828
0318	ビ-ン・ソルジャ-	84990171
0319	キャノン・ソルジャ-	11384280
0320	王室前のガ-ディアン	47879985
0321	ブレイブ・シザ-	74277583
0322	イ-スタ-岛のモアイ	10262698
0323	ムカムカ	46657337
0324	ファイヤ-・クラ-ケン	46534755
0325	デス・バ-ド	08327462
0326	恶魔の调理师	71107816

0327	スタ-・ボ-イ	08201910
0328	ミリス・レディエント	07489323
0329	フレイム・ケルベロス	60862676
0330	砂の魔女	32751480
0331	ヂエミナイ・エルフ	69140098
0332	カマキラ-	68928540
0333	デッド・シャ-ク	34290067
0334	スケルエンジエル	60694662
0335	ハネハネ	07089711
0336	舌鱼	69572024
0337	スケルゴン	32355828
0338	鱼ギョ战士	69750536
0339	ベヒゴン	94022093
0340	ダ-ク・エルフ	21417692
0341	ワイバ-ン	57405307
0342	バ-バリアン１号	20394040
0343	钢铁の巨神像	29172562
0344	ポット・ザ・トリック	55567161
0345	オシロ・ヒ-ロ-	82065276
0346	异次元からの侵略者	28450915
0347	レッサ-・ドラゴン	55444629
0348	ニ-ドルワ-ム	81843628
0349	金色の魔象	54622031
0350	黑き人食い鲛	80727036
0351	ヨルムンガルド	17115745
0352	魔界のイバラ	43500484
0353	トラコドン	42348802
0354	密林の黑龙王	89832901
0355	裁きを下す女帝	15237615
0356	ベビ-・ティ-レックス	42625254
0357	黑き森のウィッチ	78010363
0358	ツンドラの大蝎	41403766
0359	タクヒ	03170832
0360	封印の锁	08058240
0361	モン・ラ-バス	07225792
0362	命ある花瓶	34320307
0363	メタモルポッド	33508719
0364	ミュ-ズの天使	69992868
0365	バラに栖む恶灵	32485271
0366	アブソリュ-タ-	68870276
0367	大食いグ-ル	95265975
0368	ペイルビ-スト	21263083
0369	リトル・キメラ	68658728
0370	スコ-ル	94042337
0371	ロックメイス	20541432
0372	テンダネス	57935140
0373	ペンギン・ソルジャ-	93920745
0374	フエアリ-・ドラゴン	20315854
0375	グレ-ド・ビル	55691901
0376	フレンドシップ	82085619
0377	ブレ-ドフライ	28470714
0378	ハイ・プリ-ステス	17358176
0379	双头の雷龙	54752875

罗华东	27期的口袋妖怪手帐我十分喜欢，而且又十分有用（现在用来当倒计时本和复习计划本）。
读者资料	18岁，男，454000，河南省焦作市十一中高三6班，兴趣：PG、NDS、GBASP

0380	アーマード・スターフィッシュ	17535588
0381	マリン・ビースト	29929832
0382	战场の死装束	56413937
0383	スネーク・パーム	29802344
0384	泥に潜みすむもの	18180762
0385	満ち潮のマーマン	54579801
0386	泉の妖精	81563416
0387	海原の女战士	17968114
0388	见习い魔女	80741828
0389	铠ネズミ	16246527
0390	古代のトカゲ战士	43230671
0391	月明かりの乙女	79629370
0392	ナイト・リザード	78402798
0393	女王の影武者	05901497
0394	冠を戴く苍き翼	41396436
0395	水陆两用バグロス	40173854
0396	イリュージョン・シープ	30451366
0397	ディスク・マジシャン	76446915
0398	フレイム・ヴァイパー	02830619
0399	ロイヤルガード	39239728
0400	キラー・ブロッブ	65623423
0401	ひょうすべ	02118022
0402	マシン・アタッカー	38116136
0403	响女	64501875
0404	ウィップテイル・ガーゴイル	91996584
0405	迷宫变化	64389297
0406	战士抹杀	90873992
0407	サラマンドラ	32268901
0408	成佛	95051344
0409	巨大化	22046459
0410	メタル化・魔法反射装甲	68540058
0411	酸の岚	21323861
0412	トゲトゲ神の杀虫剂	94716515
0413	神の息吹	20101223
0414	永远の渴水	56606928
0415	シャイン・キャッスル	82878489
0416	暗の咒缚	29267084
0417	カオスの仪式	55761792
0418	ゼラの仪式	81756897
0419	ハーピィの羽根帚	18144506
0420	ライオンの仪式	54539105
0421	恶魔镜の仪式	81933259
0422	踊りによる诱发	43417563
0423	ハンバーガーのレシピ	80811661
0424	ローの祈り	43694075
0425	粘着テープの家	15083728
0426	ねずみ取り	42578427
0427	硫酸のたまった落とし穴	41356845
0428	万能地雷グレイモヤ	77754944
0429	天狗のうちわ	04149689
0430	シモッチによる副作用	40633297
0431	亀の誓い	76806714
0432	チャクラの复活	39399168

0433	ジャベリンビードルの契约	41182875
0434	ガルマソードの誓い	78577570
0435	スカルライダーの复活	31066283
0436	要塞クジラの誓い	77454922
0437	ダンシング・ソルジャー	04849037
0438	ハングリーバーガー	30243636
0439	千年原人	76232340
0440	ローガーディアン	03627449
0441	トライホーン・ドラゴン	39111158
0442	エビルナイト・ドラゴン	66516792
0443	スカルビショップ	02504891
0444	コスモクイーン	38999506
0445	チャクラ	65393205
0446	クラブ・タートル	91782219
0447	クレセント・ドラゴン	38277918
0448	メテオ・ドラゴン	64271667
0449	メテオ・ブラック・ドラゴン	90660762
0450	ファイヤー・ウイング・ペガサス	27054370
0451	ガルマソード	90844184
0452	シャベリンビードル	26932788
0453	要塞クジラ	62337487
0454	スカルライダー	99721536
0455	カオス—黑魔术の仪式	76792184
0456	マジシャン・オブ・ブラックカオス	30208479
0457	スロットマシーンAM-7	03797883
0458	弓を引くマーメイド	65570596
0459	ドラゴン・エッガー	02964201
0460	トゥーン・ドラゴン・エッガー	38369349
0461	トゥーン・マーメイド	65458948
0462	トゥーン・デーモン	91842653
0463	ダーク・アイズ・イリュージョニスト	38247752
0464	サクリファイス	64631466
0465	千眼の邪教神	27125110
0466	サウザント・アイズ・サクリファイス	63519819
0467	铁腕ゴーレム	90908427
0468	スフィア・ボム球体时限爆弹	26302522
0469	ダイヤモンド・ドラゴン	62397231
0470	磁石の战士α	99785935
0471	暗黑の眠りを诱うルシファー	52675689
0472	レッドアイズ・ブラックメタルドラゴン	64335804
0473	リボルバー・ドラゴン	81480460
0474	漆黑の豹战士パンサーウォーリアー	42035044
0475	三ツ首のギドー	78423643
0476	幻兽王ガゼル	05818798
0477	バフォメット	77207191
0478	有翼幻兽キマイラ	04796100
0479	人造人间—サイコ・ショッカー	77585513
0480	ランドスターの剑士	03573512
0481	魔导ギガサイバー	66362965
0482	魔镜导士リフレクト・バウンダー	02851070
0483	磁石の战士β	39256679
0484	ブラック・マジシャン・ガール	38033121
0485	ワイバーンの战士	64428736

王朱曦	NDS游戏性很高，可惜令人心动的大作太少。
读者资料	18岁，男，200093，上海市，兴趣：口袋、漫画

0486	骷髅颜天道虫	64306248
0487	代打バッター	26185991
0488	ブルーアイズ・トゥーン・ドラゴン	53183600
0489	朱い靴	50122883
0490	スパイク・ヘッド	87511987
0491	デュナミス・ヴァルキリア	12493482
0492	ガーネシア・エレファンテイス	49888191
0493	绝对防御将军	75372290
0494	タルワール・デーモン	11761845
0495	サイバティック・ワイバーン	48766543
0496	磁石の战士γ	11549357
0497	ものマネ幻想师	26376390
0498	トゥーン・ワールド	15259703
0499	イリュージョンの仪式	41426869
0500	攻击の无力化	14315573
0501	7カード	86198326
0502	天使の施し	79571449
0503	连锁破坏	01248895
0504	天使のサイコロ	74137509
0505	悪魔のサイコロ	00126218
0506	手札抹杀	72892473
0507	虫除けバリアー	23615409
0508	地割れ	66788016
0509	落とし穴	04206964
0510	融合	24094653
0511	罠はずし	51482758
0512	ブルー・ポーション	20871001
0513	雷鸣	56260110
0514	死者苏生	83764718
0515	魔法除去	19159413
0516	强欲な壶	55144522
0517	墓堀りグール	82542267
0518	灼热の枪	18937875
0519	突风の扇	55321970
0520	援军	17814387
0521	城壁	44209392
0522	血の代偿	80604091
0523	ホワイト・ホール	43487744
0524	墓场からの呼び声	16970158
0525	避雷针	42364257
0526	死者への手向け	79759861
0527	魂の解放	05758500
0528	阳气な葬仪屋	41142615
0529	暗からの呼び声	16970158
0530	心变わり	04031928
0531	マジック・ジャマー	77414722
0532	盗贼の七つ道具	03819470
0533	自业自得	24068492
0534	王宫のお触れ	51452091
0535	融合	24094653
0536	魔女狩り	90330453
0537	悪魔拂い	26725158
0538	魔力の棘	53119267
0539	革命	99518961
0540	融合贤者	26902560
0541	执念の剑	98495314
0542	『攻击』封じ	25880422
0543	薄幸の美少女	51275027
0544	追い剥ぎゴブリン	88279736
0545	细菌感染	24668830
0546	しびれ药	50152549
0547	幻影の壁	13945283
0548	魔法剑士ネオ	50930991
0549	邪剑男爵	86325596
0550	人食い宝石箱	13723605
0551	デス・ソーサラー	49218300
0552	和睦の使者	12607053
0553	圣なるバリア－ミラーフォース－	44095762
0554	磁力の指轮	20436034
0555	痛み分け	56830749
0556	ドーピング	83225447
0557	大岚	19613556
0558	グリフォンの翼	55608151
0559	墓守の使い魔	16762927
0560	成金ゴブリン	70368879
0561	通行税	82003859
0562	最终战争	18591904
0563	强夺	45986603
0564	圣域の歌声	81380218
0565	押收	17375316
0566	いたずら好きな双子悪魔	44763025
0567	暗の访れ	80168720
0568	突进	70046172
0569	赖もしき守护者	16430187
0570	强引な番兵	42829885
0571	魔力の枷	79323590
0572	サイクロン	05318639
0573	ハリケーン	42703248
0574	苦涩の选择	74191942
0575	毒蛇の牙	00596051
0576	サイバーポッド	34124316
0577	光の追放者	61528025
0578	巨大ネズミ	97017120
0579	センジュ・ゴッド	23401839
0580	UFOタートル	60806437
0581	秒杀の暗杀者	96890582
0582	カラテマン	23289281
0583	ダークゼブラ	59784896
0584	ジャイアントウイルス	95178994
0585	素早いモモンガ	22567609
0586	ダークファミリア	58551308
0587	シャインエンジェル	95956346
0588	ボアソルジャー	21340051
0589	グリズリーマザー	57839750
0590	ドラゴンフライ	84834865
0591	セレモニーベル	20228463

王敏洁	偶不管NDS、PSP有多贵，多好玩，多……只要没有中文操作系统我就不买，没有中文游戏,我就不买,没有中文电影我就不买,
读者资料	就不信中国玩家非要埋头看那畸形文字（日文）。20岁，男，241000，安徽省芜湖市文化路镜泉公寓，兴趣：玩掌机

0592	ソニックバード	57617178
0593	キラー・トマト	83011277
0594	ガイアパワー	56594520
0595	ウォーターワールド	82999629
0596	バーニングブラッド	19384334
0597	デザートストーム	45778932
0598	シャインスパーク	81777047
0599	ダークゾーン	18161786
0600	平和の使者	44656491
0601	白衣の天使	02130625
0602	ゴブリンの小役人	01918087
0603	ギャンブル	37343786
0604	DNA改造手术	74701381
0605	白兵战	63639843
0606	停战协定	36468556
0607	圣なる辉き	62867251
0608	王宫の敕命	61740673
0609	死灵の诱い	98139712
0610	抹杀の使徒	71044499
0611	扑灭の使徒	17449108
0612	浅すぎた墓穴	43434803
0613	早すぎた埋葬	70828912
0614	カオスポッド	79106360
0615	デスハムスター	06104968
0616	フレイムキラー	42599677
0617	ビッグバンドラゴン	78984772
0618	バーニングソルジャー	05388481
0619	ミスターボルケーノ	31477025
0620	炎の剑豪	78861134
0621	精神寄生体	04266839
0622	メカファルコン	30655537
0623	ダークバット	67049542
0624	フライングマンティス	03134241
0625	バードマン	30532390
0626	鬼タンクT-34	66927994
0627	ガトリングバギー	02311603
0628	バスター・ブレイダー	78193831
0629	刻の封印	35316708
0630	ホーリー・エルフの祝福	98299011
0631	リビングデッドの呼び声	97077563
0632	ソロモンの律法书	23471572
0633	ホーリージャベリン	96355986
0634	イタクアの暴风	59744639
0635	ドラゴンに乘るワイバーン	03366982
0636	ブラッド・ヴォルス	14898066
0637	破坏轮	83555666
0638	アクアの合唱	95132338
0639	セベクの祝福	22537443
0640	龙杀しの剑	61405855
0641	王虎ワンフー	83986578
0642	ベイオウルフ	56369281
0643	魔导绅士－J	83764996
0644	バード・フェイス	45547649

0645	クルーエル	82642348
0646	天空骑士パーシアス	18036057
0647	妖精王オベロン	45425051
0648	海神の巫女	17214465
0649	机械军曹	44203504
0650	溶岩大巨人	17192817
0651	リーフ・フェアリー	06979239
0652	アーマード・フライ	42364374
0653	サイファー・スカウター	79853073
0654	魂食らい	31242786
0655	ニュート	78636495
0656	シェイプ・スナッチ	04035199
0657	异形の从者	02792265
0658	リグラス・リーパー	39180960
0659	ボーンハイマー	98456117
0660	フレイムダンサー	12883044
0661	铁の骑士　ギア・フリード	00423705
0662	ヒューマノイド・スライム	46821314
0663	ワームドレイク	73216413
0664	ヒューマノイド・ドレイク	05600127
0665	フライング・フィッシュ	31987274
0666	半鱼兽・フィッシャービースト	67371383
0667	雷ウナギ	27671321
0668	スフィラスレディ	52121290
0669	シャイン・アビス	87303357
0670	假面咒术师カースド・ギュラ	13676474
0671	假面魔兽マスクド・ヘルレイザー	49064413
0672	メルキド四面兽	86569121
0673	女邪神ヌヴィア	12953226
0674	弱体化の假面	57882509
0675	假面魔兽の仪式	94377247
0676	魔力无力化の假面	20765952
0677	生贽封じの假面	29549364
0678	咒魂の假面	56948373
0679	凶暴化の假面	82432018
0680	稻妻の剑	55226821
0681	モンスターBOX	21598948
0682	激流葬	53582587
0683	恶梦の铁槛	58775978
0684	无限の手札	94163677
0685	魔法の筒	62279055
0686	神の恵み	35346968
0687	燃えさかる大地	24294108
0688	メテオ・ストライク	97687912
0689	リミッター解除	23171610
0690	グラヴィティ・バインド－超重力の网－	85742772
0691	诱惑のシャドウ	58621589
0692	ギロチン・クワガタ	84620194
0693	隼の骑士	21015833
0694	爆弹かめ虫	57409948
0695	死の4つ星てんとう虫	83994646
0696	超时空战斗机ビック・バイパー	10992251
0697	猛进する剑角兽	79870141

丁佳	虽然PSP很吸引人，但口袋里没钱，只能希望价钱再降点下来，哎……
读者资料	13岁，女，311200，浙江省杭州市萧山然人家3幢3单元201室，兴趣：广泛

0698	海贼船スカルブラッド号	05265750
0699	双眼のホワイトタイガ–	32269855
0700	ゴブリン突击部队	78658564
0701	岛龟	04042268
0702	翼を织りなす者	31447217
0703	科学特殊兵	67532912
0704	怨念集合体	04920010
0705	死神ブ–メラン	30325729
0706	惠みの雨	66719324
0707	モンスタ–回收	93108433
0708	カオス・シ–ルド	04542651
0709	エレメントの泉	94425169
0710	ブラック・マジシャン	36996508
0711	千本ナイフ	63391643
0711	女豹の佣兵	38480590
0713	アマゾネスの射手	91869203
0714	红莲の女守护兵	28358902
0715	ビックバンガ–ル	64752646
0716	炎の女暗杀者	90147755
0717	ファイヤ–ソ–サラ–	27132350
0718	そよ风の精灵	53530069
0719	踊る妖精	90925163
0720	女帝カマキリ	58818411
0721	プリンセス人鱼	85802526
0722	ヒステリック天使	21297224
0723	バイオ僧侣	58696829
0724	慈悲深き修道女	84080938
0725	圣女ジャンヌ	21175632
0726	堕天使マリ–	57579381
0727	强欲な瓶	83968380
0728	幻惑の卷物	10352095
0729	团结の力	56747793
0730	魔导师の力	83746708
0731	死者への供物	19230407
0732	绘画に潜む者	32541773
0733	梦魔の亡灵	68049471
0734	首なし骑士	05434080
0735	ウイジャ盘	94212438
0736	暗黑の扉	30606547
0737	地缚灵	67105242
0738	死灵伯爵	66989694
0739	ハ–ピィ・レディ・SB	80316585
0740	ダ–ク・ヒ–ロ–ゾンバイア	88472456
0741	升灵术师　ジョウゲン	41855169
0742	灵灭术师　カイクウ	88240808
0743	神圣なる魂	77527210
0744	炎の精灵　イフリ–ト	13522325
0745	岩の精灵　タイタン	76305638
0746	トルネ–ド・バ–ド	71283180
0747	王宫の号令	33950246
0748	墓荒らしの报い	33737664
0749	守护灵のお守り	69122763
0750	カウンタ–パンチ	05616412

0751	无差别破坏	32015116
0752	裸の王样	68400115
0753	サイクロンレ–ザ–	05494820
0754	死のメッセ–ジ「Ｉ」	31893528
0755	死のメッセ–ジ「Ａ」	67287533
0756	死のメッセ–ジ「Ｎ」	94772232
0757	死のメッセ–ジ「Ｌ」	30170981
0758	フュ–ジョン・ゲ–ト	33550694
0759	奇迹の发掘	06343408
0760	龙魂の力	32437102
0761	アマゾネスの剑士	94004268
0762	アマゾネスの格斗战士	55821894
0763	拷问车轮	54704216
0764	バイサ–・ショック	17597059
0765	レッサ–・デ–モン	16475472
0766	ガ–ゴイルの道化师	42647539
0767	死の演算盘	77910045
0768	切り入み队长	02460565
0769	战士ダイ・グレファア–	75953262
0770	ならず者佣兵部队	74131780
0771	七つの武器を持つハンタ–	01525329
0772	连合军	00403847
0773	增援	32807846
0774	战士の生还	95281259
0775	迎击准备	31785398
0776	スピア・ドラゴン	31553718
0777	洞窟に潜む龙	93346024
0778	リザ–ド兵	20831168
0779	グランド・ドラゴン	93220472
0780	グレイ・ウイング	29618570
0781	军队龙	55013285
0782	巨龙の羽ばたき	28596933
0783	火龙の火炎弹	55991637
0784	スタンピング・クラッシュ	81385346
0785	龙の逆鳞	54178050
0786	バ–ストブレス	80163754
0787	エメラルド・ドラゴン	17858803
0788	非常食	53046408
0789	ケルドウ	80441106
0790	カイザ–・グライダ–	52824910
0791	魔法再生	29228529
0792	ムドラ	82108372
0793	ダグラの剑	28106077
0794	デスグレムリン	81985784
0795	ケルベク	54878498
0796	ゾルガ	16268841
0797	アギド	16135253
0798	ファイバ–ポッド	78706415
0799	因幡之白兔	77084837
0800	八汰乌	03078576
0801	雷帝神	40473581
0802	八俣大蛇	76862289
0803	伟大天狗	02356994

马政钧	对《机战OG2》的喜爱无须用言语形容，就在一次次的通关中表达我对其的喜爱。
读者资料	20岁，男，200438，上海市市光一村54号401室，兴趣：NBA、F1、NFS

0804	火之迦具土	75745607
0805	不死之炎鸟	38538445
0806	传说の都アトランティス	00295517
0807	ロスト	24623598
0808	奈落の落とし穴	29401950
0809	デビル・コメディアン	81172176
0810	ラストバトル!	28566710
0811	ゴラ・タ-トル	80233946
0812	一刀两断侍	16222645
0813	ポイズンマミ-	13716289
0814	砂尘の恶灵	89111398
0815	スカラベの大群	15383415
0816	イナゴの军势	41872150
0817	ジャイアントマミ-	78266168
0818	守护者スフィンクス	40659562
0819	ピラミッド・タ-トル	77044671
0820	ダイス・ポット	03549275
0821	首领・ザル-グ	76922029
0822	デス・ラク-ダ	02326738
0823	太阳の书	38699854
0824	月の书	14087893
0825	ピラミッドパワ-	76754619
0826	つり天井	38411870
0827	ニ-ドル・ウォ-ル	38299233
0828	无谋な欲张り	37576645
0829	ニュ-ドリュア	04335645
0830	棺桶売り	65830223
0831	X-ヘッド・キャノン	62651957
0832	达人キョンシ-	24530661
0833	大くしゃみのカバザウルス	51934376
0834	大木人18	97923414
0835	墓守の咒术师	50712728
0836	墓守の番兵	37101832
0837	墓守の长枪兵	63695531
0838	墓守の从者	99690140
0839	黄泉へ渡る船	51534754
0840	ナイトメア・ホ-ス	59290628
0841	恶梦の拷问部屋	85562754
0842	バスタ-ランチャ-	84740193
0843	ヒエログリフの石版	10248192
0844	黑蛇病	47233801
0845	テラ・フォ-ミング	73628505
0846	勇气の旗印	10012614
0847	大逆转クイズ	05990062
0848	老化の咒い	41398771
0849	サンダ-・ブレイク	04178474
0850	搅乱作战	77561728
0851	Y-ドラゴン・ヘッド	65622692
0852	XY-ドラゴン・キャノン	02111707
0853	Z-メタル・キャタピラ-	64500000
0854	XYZ-ドラゴン・キャノン	91998119
0855	ドリラゴ	99050989
0856	逃げまどう民	12143771
0857	弹圧される民	58538870
0858	团结するレジスタンス	85936485
0859	暗魔界の战士　ダ-クソ-ド	11321183
0860	漆黑の暗龙	47415292
0861	ジャイアント・オ-ク	73698349
0862	异次元の狂兽	48148828
0863	マジック・キャンセラ-	84636823
0864	白龙の圣骑士	73398797
0865	白龙降临	09786492
0866	降格处分	72575145
0867	自律行动ユニット	71453557
0868	ご隐居の猛毒药	08842266
0869	骑士道精神	60519422
0870	大革命	65396880
0871	メテオ・レイン	64274292
0872	仕入みマシンガン	27053506
0873	XZ-キャタピラ-・キャノン	99724761
0874	YZ-キャタピラ-・ドラゴン	25119460
0875	グレ-ト・アンガス	11813953
0876	アイツ	48202661
0877	音速ダック	84696266
0878	サファイアドラゴン	11091375
0879	执念深き老魔术师	45141844
0880	魔导サイエンティスト	34206604
0881	同族感染ウィルス	33184167
0882	デス・コアラ	69579761
0883	黑蝎-罠はずしのクリフ	06967870
0884	コイツ	69456283
0885	ビッグバン・シュ-ト	61127349
0886	マスドライバ-	34906152
0887	龙破坏の证	06390406
0888	壶盗み	33784505
0889	カウンタ-マシンガンパンチ	68057622
0890	隐された魔导书	21840375
0891	武装解除	20727787
0892	生命力吸收魔术	99517131
0893	ボ-ガニアン	52090844
0894	グラナドラ	13944422
0895	天界王　シナト	86327225
0896	バトルフットボ-ラ-	48094997
0897	忍犬ワンダ-ドッグ	11987744
0898	アクロバットモンキ-	47372349
0899	逆ギレパンダ	09817927
0900	黑蝎-逃げ足のチック	61587183
0901	异次元の女战士	07572887
0902	针千本	33977496
0903	奇迹の方舟	60365591
0904	流星の弓-シ-ル	95638658
0905	重力の斧-グラ-ル	32022366
0906	闪光の双剑-トライス	21900719
0907	冥界の宝札	68304813
0908	心眼の眸	94793422
0909	士气高扬	93671934

0910	大成佛	28121403
0911	ガガギゴ	49003308
0912	异次元トレ-ナ-	86498013
0913	おジャマ・グリ-ン	12482652
0914	デ-モン・ソルジャ-	49881766
0915	黑蝎－强力のゴ-グ	48768179
0916	迷犬マロン	11548522
0917	名工　虎铁	73431236
0918	地狱将军・メフィスト	46820049
0919	月读命	34853266
0920	暗の支配者-ゾ-ク	97642679
0921	暗の支配者との契約	96420087
0922	终焉のカウントダウン	95308449
0923	生贽の祭坛	21070956
0924	魂の冰结	57069605
0925	炸裂装甲	56120475
0926	希望の光	82529174
0927	おジャマ・イエロ-	42941100
0928	おジャマ・ブラック	79335209
0929	魂虎	15734813
0930	ビッグ・コアラ	42129512
0931	デス・カンガル-	78613627
0932	赤い忍者	14618326
0933	爆风トカゲ	77491079
0934	强欲な壶の精灵	04896788
0935	大盘振舞侍	77379481
0936	混沌の咒术师	75946257
0937	カオス・ネクロマンサ-	01434352
0938	インフェルノ	74823665
0939	フェンリル	00218704
0940	ギガンテス	47606319
0941	シルフィ-ド	73001017
0942	红莲魔兽　ダ・イ-ザ	36584821
0943	カオス・ソルジャ-　－开辟の使者－	72989439
0944	野性解放	61166988
0945	おジャマ・デルタハリケ-ン!!	08251996
0946	つまずき	34646691
0947	カオス・エンド	61044390
0948	カオス・グリ-ド	97439308
0949	异次元の境界线	60912752
0950	原初の种	23701465
0951	サンダ-・クラッシュ	69196160
0952	次元の歪み	95194279
0953	リロ-ド	22589918
0954	魂吸收	68073522
0955	大火葬	95472621
0956	残骸爆破	21466326
0957	连锁除外	57139487
0958	重力解除	83133491
0959	邪悪なるバリア-ダ-ク・フォ-ス-	20522190
0960	エナジ-・ドレイン	56916805
0961	混沌帝龙-终焉の使者-	82301904
0962	ギガ・ガガギゴ	43793530
0963	暗黑の狂犬	79182538
0964	ネオバグ	16587243
0965	暗黑の海龙兵	42071342
0966	ジェノサイドキングサ-モン	78060096
0967	火炎木人18	05464695
0968	燃える藻	41859700
0969	火口に潜む者	78243409
0970	灼热ゾンビ	04732017
0971	混沌の黑魔术师	40737112
0972	ステルスバ-ド	03510565
0973	圣鸟クレイン	30914564
0974	激昂のミノタウルス	76909279
0975	首领龟	03493978
0976	暗黑ドリケラトプス	65287621
0977	暗黑恐兽	38670435
0978	对空放花	65064143
0979	水陆两用バグロスMk-3	64342551
0980	海龙－ダイダロス	37721209
0981	不意打ち又佐	22609617
0982	守护天使ジャンヌ	68007326
0983	マンジュ・ゴット	95492061
0984	月风魔	21887179
0985	龙骨鬼	57281778
0986	グリフォンの羽根帚	34370473
0987	地碎き	97169186
0988	光と暗の洗礼	69542930
0989	サルベ-ジ	96947648
0990	超进化药	22431243
0991	破坏指轮	21219755
0992	强制脱出装置	94192409
0993	ヒ-ロ-见参	21597117
0994	自爆スイッチ	57585212
0995	暗黑の咒缚	84970821
0996	门前拂い	20374520
0997	DNA移植手术	56769674
0998	追い剥ぎゾンビ	83258273
0999	トラップ・ジャマ-	19252988
1000	暗黑の侵略者	56647086



林洋	我是一个游戏高手，无论是CS、FIFA还是掌机都自我感觉良好，我也是任饭。全力支持NDS。
读者资料	14岁，男，130021，吉林省长春市西康路31号2门605室，兴趣：游戏、足球



异世界迷宫研究之特鲁尼克篇

GBA			
	SQUARE · ENIX	A · RPG	128M
	2004.06.24	6279日元	1人用

文/NW旅团 Ring
责编/暗凌

除去随机要素太高的魔幻迷宫不提，异世界迷宫算是本作中最难的迷宫了，相信不少玩家还在为了突破这个迷宫绞尽脑汁、费劲心机吧。Ring在经过了“长年累月”的奋战后，终于有所成就，并积累了不少攻关的经验，写成本文，助各位同好一臂之力。

首先需要说的是，Ring采用的攻关方法是很常见的“步步为营”的作战方式，也就是稳扎稳打，走好每一步，做好每一次行动……这种方法适合每一个人。不思议迷宫系列的攻关法则总的说来可以归结为两句话：良好的运气，再加上道具、技巧的合理利用。由于版面所限，只好先给各位献上道具的选择、运用方面的内容了，还请各位读者海涵。

武器篇

武器对于单枪匹马闯荡迷宫的特鲁尼克而言，重要性不言而喻，有了称心的武器，杀怪很方便，闯荡迷宫的难度也会降低，从而提高了突破率。那么先来看看在这个迷宫里到底能够得到哪些武器吧：

名称	攻击力	入手难度	合成价值	印数
ライフドレイン	1	A	无	1
必中の剑	1	A	B	1
こんぼう	2	B	C	2
银の爪	2	A	无	无
つるはし	2	C	D	2
おおきづち	3	C	D	2
金の剑	3	C	C	4
ウインドスピア	4	B	A	4
铜の剑	4	D	C	5
ゾンビキラ–	5	B	B	6
ボンバ–キラ	5	B	B	2
オ–シャンロッド	5	B	A	3
封の剑	5	A	D	6
ド–ルクラッシャ–	6	B	B	4
铁の斧	6	C	C	6

名称	攻击力	入手难度	合成价值	印数
黄金のつるはし	7	A	D	5
デ–モンバスタ–	8	B	A	1
钢铁の剑	10	C	A	3
ドラゴンキラ–	12	B	A	4
はぐれメタルの剑	14	C	C	4
せいきのそろばん	17	B	C	3
グレイトソ–ド	20	B	C	1
さきぼそりの剑	35	B	D	1

◎入手难度指的是该武器正常拣到、商店出售等等的几率，级别从A到D依次表示从难到易(下同)。

◎合成价值是指把该武器当作合成材料合成进某一主武器时的需要程度，D时表示只有在合成不进该武器的能力时才允许把它当作合成材料；C表示合成该武器纯粹是为了增加附加值；B是推荐

刘斌	游戏是个好伙伴，珍惜自己的每一款游戏，因为它们带给你无穷的快乐。
读者资料	22岁，男，300122，天津红桥区西青道铜川楼2门201，兴趣：游戏

合成；A是优先合成。

◎武器在异世界中是无法异种合成的，不要想了。

识别：武器全都处于半识别状态（也就是出现了明确的名称，但是用黄色的字体表示的状态，未识别状态则是指名称是假定的且为黄色字体，在任何道具用直接识别法——也就是用インパス の巻物或者是インパスの壶——识别过后，下一次拣到的相同的道具都是处于半识别状态的，不清楚其是否为诅咒或者是祝福状态，也不清楚其是否为ひとくいばこ所伪装）。识别的目的只在于识别出其附加值以及是否为ひとくいばこ所伪装，装备就可以识别出这些。当有比较称心的武器时，请不要用装备识别的方法，因为在这个迷宫里的道具附带诅咒的几率比较高，特别是在中后期，带诅咒的几率比前期要高了不少，一旦中招，麻烦就来了。真要用这种方法识别也得在附近有装备はずしワナ时再采用这种方法。武器的附加值在没有被怪物或者陷阱降低的情况下最低为0，不会有负数，所以在合成时是不会有任何损失的。

武器的选择：由于本作中有印数的限制，无法像前作那样集N种能力于一武器上，所以武器的选择有了讲究。最适合当主武器非ドラゴンキラ一莫属，原因有三：一是它自身附带的特殊能力所针对的怪物中有不少是强敌；二是初始威力不错，达到了12；三是印数理想，4的印数，也就是5种能力也差不多够用了。除了主武器以外，还需要准备一把副武器，Why？原因自然是在迷宫中无法合成高强度的武器，对付起能力比较高的怪物来就会很吃力，因此要借助一些对某某系怪物伤害1.5倍的武器，这样才能更轻松的杀敌。而在本作中有个不错的设定，那就是当同种带有能力的武器合成了复数次以上时，印数会累积，效果叠加。因此副武器选择印数最多的ゾンビキラー，6+1种能力无疑是最好的选择。当遇到有被副武器克的怪物出现时，就装备上副武器，利用副武器的附加伤害的能力给予该怪物重创。平时就使用主武器，用来对付常出现的怪物和无系的怪物。因此可以无须太过在意副武器的强度，大约有的15左右就可以了，最大限度的把主武器的强度增加才是合适的。





◎最佳方案：ドラゴンキラー为主武器，合成有ウィンドスピアー、オーシャンロッド、ドラゴンキラー、デーモンバスター；副武器ゾンビキラー，合成有ゾンビキラー、ボンバーキラー2把、ドールクラッシャー2把，最后一种能力空位除了ゾンビキラー，其他两个都可以考虑。完全实现这种情况的难度很高，因此也无须太苛求，有类似的就差不多了。（副武器中ボンバーキラー的能力能一直用到最后，如果有其他有效的方法对付最后的爆弹，可以在71F后把它合成进主武器里）





可以考虑用はぐれメタルの剣或者是せいきのそろばん来代替出现率不高的ドラゴンキラー。至于表中最后面那两种初始威力最高的武器么，它们都只适合在初期时凑合着用用，在中后期强力怪物随处可见的情况下，没有多种能力的武器很难以立足。虽然さきぼそりの剣可以利用它那诅咒状态下不会降低强度的特性，把它放入咒いの壶人为将其诅咒化，从而得到高威力的武器，但是由于无法随时更换武器外加印数少的缺点，导致了它的实际使用效果并没有想象中的好。グレイトソード呢，它的能力只在怪物本身就持有道具时才会发挥作用，明显是多余的。

以上的分配方案主要是综合考虑了怪物出没的地点、出没怪物的强度以及同时出没的怪物的系别，从而得出的结果。主武器方面，ドラゴンキラー合成了两个，是因为在异世界后期出没着的强力怪物大多属于龙（炎）系，合成多一个能有效的打击怪物。其他的几种能力中所针对的怪物的范围非常广，函盖了异世界迷宫50%以上的种类的怪物，这种组合方案使得在闯荡迷宫过程中这把武器能长时间伴随着老特。副武器方面，僵尸系、爆弹系还有人形系怪物这些种类的怪物都集中出现在某些特定的层中，而且都是危害性很高的怪物（主要是指特殊能力方面），利用这种合成的武器，能够轻松的对付它们。具体的内容见“各层攻略要点”这部分内容，在这些层中副武器能发挥非常惊人的作用。

◎可能大家都注意到了，武器中适合合成的能力的数量只有7种，ゾンビキラー刚好能同时有7种，如果将ドラゴンキラー、ウィンドスピアー等武器合成进去的话，正好能组成一把能力“齐全”的武器，如果不想要副武器，可以使用这种组合。在对付起普通的怪物时，威力并不怎么逊色于上面

孙晓明	世界上再没有什么高于《PG》了，如果有，那就是我对《PG》的爱。
读者资料	24岁，男，261061，山东潍坊学院生物工程学院2001级1班，兴趣：篮球、游戏

的主武器方案（主要是附加值都集中到了一把武器上了，所以威力相对会提高一些），不过在对付起那四种系别的怪物（就是合成了同一种能力两个以上的那四种系的怪物）的时候，效果就只能说是差强人意了……麻烦的是那四种系的怪物是最令人头疼的……至于选择哪种武器的合成方案，到底要不要副武器的协助，不仅取决于得到的武器的数量，还取决于玩家的心态。

◎つるはし、おおきづち只适合单独使用，特别是つるはし，身上最好带上一把，用来制造空间和挖掘埋藏在墙壁中的道具都用的上。こんぼう所附带的特殊能力属于鸡肋型的能力，因此不推荐合成以免占用数量本就紧张的印数。至于ライフドレイン、必中の剑和银の爪么……这些武器是在76F以后用へんげの壶变化得到的，入手难度很高，而且除了必中の剑外其他两个并不能合成进武器里面，能合成进去的必中这个能力在异世界后期也属于鸡肋型，因此，请无视它们吧。



↑就算是变出了两种稀有的武器也没什么用啊……

盾篇

拥有一张坚固的盾，就拥有了生存下去的良好条件。在本迷宫中不能得到的盾也就只有宝饰の盾、印の盾、ホワイトクロス、黄金の盾、メタルキングの盾、ロトの盾，以下就针对剩余的那些能得到的盾进行分析。

盾的选择：盾当然是强度越高越好了，因此选择的标准就落到了盾的初始防御力上，印数也可以当作一个参考的要素。强度最高的当属つかいすての盾，该盾有着高达30的初始防御力，虽然有着受到攻击一次就降低1强度的可恨的能力，但是当该盾处于诅咒状态下时，这种能力将不会起到作用。因此可以人为将其诅咒化，防御力最高的一面盾就这么作成了！尽管它的印数只有区区的1个，但需要合成的能力也就只有爆发よけの盾的能力(什么？やいばの盾的能力？不是吧老兄,你愿意通过多挨打这种吃力不讨好的途径来损伤怪物么？)，哪怕只有一个也是够的（不过说实在的，只合成一个进去，效果非常的不明显，但是爆发よけの盾的入手难度也不低)，盾不像武器那样需要有针对性的更换，所以就算是诅咒的也没有什么障碍。在没有条件作成这种盾时就用はぐれメタルの盾来代替吧（其实真红の盾也是可以的,另外一张盾クロムシールド由于有着可怕的副作用的能力而遭到淘汰,其他的更是由于则初始防御力低下而不予以选择）。只是当使用这种盾时有一个麻烦,那就是要合成时,只好先解除装备——可以用装备はずしワナ,也可以用シャナクの卷物——合成完后还得再使盾受到诅咒才可以继续使用，因为合成后消除了诅咒（要是有的是祝福状态，也是会消除的）的状态……因此只有看看手头上有没有咒いの壶才能决定能否合成。或者先准备一张副盾，专门用来合成以积累附加值,然后等到有咒いの壶时再来合成吧。

矢、石头篇

毫无疑问，这一类道具是辅助杀敌的利器：先使用此类道具有效的减少怪物的HP，然后待其靠近时再将其一剑砍死，甚至直接用它们将怪物远程射杀……能最大限度地减少自己生命的消耗，顺利地闯过一关又一关。先来看看在这个迷宫里都能得到哪些家伙吧：

名称	威力	效果
木の矢	小	远程攻击
铁の矢	大	同上，威力更大
银の矢	中	能贯穿怪物和墙壁
石	中	攻击离自己1格远的物体
ようがん石	中	攻击离自己2格远的物体
ブーメラン	小	把命中的对手吸引到自己周围并使其混乱

名称	威力	效果
魔法の石	中	攻击当前方向10格内最近的怪物
魔法の矢	中	命中后不会消失
毒の矢	小	命中对手后的同时使其攻击力降低
まじんの矢	最大	一击必杀效果,但是命中率很低
ふきとばしの矢	小	吹飞被击中的敌人
会心の矢	大	命中时容易使出会心一击
大炮の弹	最大	转动后遇到障碍物会发生爆炸,转动轨迹上如果有陷阱,会把它发动

从表中可以看出来,除了特殊的黄金の矢和特定地点才能买到的マルチエロ—以外,其他的所有这种道具都能在本迷宫中得到,更棒的是它们的出现率也相当的高。其中まじんの矢、ふきとばし

颜力鸥	这期《大合奏》登出的谱实在是太棒了！虽然五声部休止符太多比较难，但这个栏目让我这个喜爱音乐的读者十分激动！
读者资料	19岁，男，050035，河北石家庄裕华区学苑路精英中学高三27班，兴趣：A.C.G、音乐

の矢和会心の矢只能通过へんげの壶变化得到或者是在商店里购买，魔法の矢则是へんげの壶变化限定，似乎不论在哪一层都能变化出这些道具来。

识别： 咦？这些道具不是处于已识别状态的吗？别着急，待Ring慢慢说来。这些道具的确是处于已识别状态的，不过在使用整理指令将数堆整理成一堆时，如果被整理的数堆中有一堆以上是由ひとくいばこ伪装成的话，那么整理后的所有的这种道具都会是ひとくいばこ，从而不能使用，造成了严重的浪费。（同样的，要是这数堆中有一堆是诅咒状态或者是祝福状态的，那么整理后的全部也都是普通状态的。只有在状态全是祝福或者是诅咒时，整理后的才不会被消除状态）因此在看见地上有这类道具时，先快速移动到上面，然后使用一个试试看（前提是有实力对付ひとくいばこ），就可以清楚到底是不是ひとくいばこ伪装的了。不过这个方法对于数量很少的大炮の弹来说不太合适，其他的辨别真伪的方法只有用直接识别法了：就是利用直接识别用的两个道具インパスの卷物和インパスの壶，大炮の弹在游戏的中后期能发挥着很大的作用，到底要不要用这种方法识别，各位就见仁见智了。对自己的运气很自信的玩家可以碰碰运气，毕竟ひとくいばこ出现率也不算高，真变成大炮の弹的几率也是很低的……但是Ring就碰见过几次这种倒霉的情况，呜……

使用方法： 基本使用方法刚才已经说了，在这里着重提出以下几种，银の矢：除了通常的把复数怪物吸引到一直线上再使用的情况外，在怪物屋使用，效果也不错；ブーメラン：主要用来对付中后期具有魔法无效的特殊能力的怪物；毒の矢：和怪物单挑之前使用，可以有效地削弱怪物的实力，避免受到大伤害；



大炮の弹：重创复数怪物时使用，同时也用于对付中后期具有魔法无效的特殊能力的怪物，有时候更可以用它来解困，尽量别让爆发把自己给卷入了。

在所有的这些道具中除了木の矢和石还有ようがん石以外，其他都有着很好的、甚至可以说是不可替代的作用，因此为了方便杀怪，尽量多带点吧。

◎到了后期，怪物的HP和防御力普遍提高的情况下，纯攻击类矢、石头的作用就不那么明显了，值得保留的就只有ブーメラン、毒の矢、まじんの矢、ふきとばしの矢和大炮の弹了。

◎一旦有了魔法の矢后，木の矢、铁の矢、石、ようがん石、会心の矢（要是有的话）等就可以下岗了，Ring有幸得到了一次，虽然仅有8本，但就是这8本魔法の矢在那次冒险中发挥了极为重要的作用。



↑魔法の矢真是很好用啊。

◎石头类道具在使用后不管有没有攻击到怪物，都会消失，而矢类则在攻击MISS的情况下，会掉到地上，要是那里刚好有陷阱的话，陷阱会发动……大炮の弹的射程是20格，在这20格内没有遇到障碍物，一样不会爆炸。另，石头类道具可以破坏陷阱。

◎矢、石类道具可以用来破坏石像(杖也有这种效果)。魔法の矢在命中石像后仍然会消失，要注意。

◎大炮の弹的作用还有好几个，比如将它放在地上，可以用其他的爆炸效果将其引爆，如果放了一排，那么……大炮の弹可以用ふきとばしの杖来推动，和普通的转的效果是一样的。

◎其实钱也是可以当做是远程攻击的武器的，方法是见到地上有钱时快速移动到钱上，然后把钱放进保存の壶里，投掷即可：平时钱的伤害固定为10，要是把钱放在大炮の壶里的话，那么一来造成的伤害就是钱数的十分之一了。

杖篇

杖是杀敌、辅助杀敌的一大利器。在通常的情况下，在此迷宫内是无法合成强力的武器和盾的，这个时候主要靠杖的作用来化解一次又一次的危机。

杖的识别： 可以说是相当简单，只要距离一个怪物2格以上，挥动，然后依照现象就可以判断出杖的类别了。表中给出了杖的价格，是为了方便各位在迷宫的商店中遇到的未识别杖好有个度，是否购买。如果在资金充裕的情况下，不妨都买下来，识别了后再把没有多少用处的杖卖了好了。

下表中的“使用价值”是Ring在长期使用这些杖攻关中积累下来的经验，给杖评分，算是一个参考吧，同时想必各位在迷宫中奋力厮杀的勇者们都很清楚杖的作用了吧，因此Ring没有把具体的作用写出来，取而代之的是对各位而言更为有用的使用心得。异世界中能得到的杖一览表：

王胤	什么叫惯性，就是买了一本《掌机迷》后不能停下来。
读者资料	18岁，男，215500，江苏常熟元和三区11-403室，兴趣：古典文学

名称	买价	卖价	使用价值	使用方法说明
ホイミの杖	500	250	D	对不死系怪物或者是水晶使用
トンネルの杖	500	200	C	配合レミ–ラの杖和とびつきの杖找出快速逃命的路线，或者用来寻找埋在墙壁中的道具
レミ–ラの杖	800	400	A	用于有麻烦怪物出没的地带，快速找到楼梯口
とびつきの杖	800	400	B	用于取得特定的道具或者快速逃命用
バシル–ラの杖	800	400	C	暂时解困用
いかずちの杖	800	400	D	普通攻击，入手难度还比较高
场所がえの杖	800	400	B	取得特定的道具，以及在某些场合下逃命
火柱の杖	800	400	C	破坏石像或者减少怪物的HP
冰柱の杖	800	400	C	冻结怪物3回合，形成单挑局势，尽量不要对倍速行动的怪物使用
砂柱の杖	800	400	C	基本作用同火柱の杖
风の杖	800	400	C	基本作用同冰柱の杖，初期也可在怪物屋使用
もろはの杖	1000	500	B	中后期与强力怪物对决时使用
一时しのぎの杖	1000	500	A	解困用，对水晶挥则可以快速找到楼梯口
变化の杖	1000	500	D	没多少用处，运气不好时甚至可能在初期变化出后期的怪物
メダパニの杖	1200	250	B	单挑辅助杖，在窄道里使用的效果非常好
ラリホ–の杖	1200	400	A	单挑最佳辅助杖，尽量留到后期使用，注意不要对倍速怪物使用
イカリの杖	1200	600	B	对水晶或者特定的怪物使用，加强自己的战斗力
ルカニの杖	1200	600	C	单挑辅助杖，使用效果一般
ボミオスの杖	1200	600	B	单挑时使用，攻击怪物一下后退一步，注意不要对倍速怪物使用
かなしばりの杖	1200	600	A	解困用，效果很好
ふきとばしの杖	1200	600	C	用于取得特定道具或者把多余的怪物吹走形成单挑局势
ひきよせの杖	1200	600	C	取得特定道具或者掉到水里的道具
痛み分けの杖	1200	600	C	单挑时辅助使用，以血换血
封印の杖	1500	500	B	对有麻烦特技的怪物使用（如倍速）
クオ–タ–の杖	2000	1000	A	单挑极佳辅助杖，尽量留到后期使用
おびえの杖	2000	1000	C	把多余的怪物赶走形成单挑局势，或者对水晶挥使自己的速度加倍（不推荐）
大损の杖	2000	1000	无	完全是负面道具，扔了或者卖了
身代わりの杖	2500	1000	A	配合ボミオスの杖和铁化のだね使用，效果极佳，尤其是在大怪物屋里
ピオリムの杖	2500	1200	B	对水晶挥使自己的速度加倍
分裂の杖	2500	1200	D	对容易掉道具的怪物（如オニオ–ン）使用吧
レムオルの杖	3000	1200	A	对水晶挥，使自己成为无敌状态，但是有效回合太少了，可以考虑把自己加速
ミミックの杖	非卖品	1500	B	解困用的杖
バ–サ–カ–の杖	非卖品	1500	B	基本作用同封印の杖，但会使怪物狂暴化，可以因此而借刀杀“怪”，但是危险程度很高，没有把握时禁止如此使用
きとうしの杖	非卖品	1500	C	效果随机，不推荐在紧急场合下使用
转ばぬ先の杖	3000	1400	B	随身携带以提高安全感，注意不要放壶里
万能の杖	3000	1500	D	对水晶挥，利用率很低的……
ようじゅつしの杖	非卖品	2000	B	效果随机，还好这几个效果都不错，单挑适用
マヌ–サの杖	5000	2500	A	单挑极佳辅助杖，尽量不要对倍速的怪物使用
ドルイドの杖	非卖品	3000	C	基本作用同バシル–ラの杖
げんじゅつしの杖	非卖品	4000	A	解困用，效果一流
丸得の杖	10000	1	A	单挑极佳辅助杖，还能回复自身
ザキの杖	非卖品	2500	A	尽量留到后期使用吧
ゴッドスパ–クの杖	非卖品	5000	D	只能合成得到，强烈建议不要为了得到这把作用效果并不理想的杖而浪费合成の壶





杖在不少情况下都是针对自身或者是怪物个体时候使用的，有不少杖的效果实际上大同小异，因此在选择的时候就选择效果更理想的为上。

◎表中注明着“非卖品”的杖中除了是打同名的怪物得到以外，其他的就是用へんげの壶来变化成的。

◎挥动杖所发出的光经过的路线上要是有陷阱，就会显现出来，用没有什么用处的杖来打探陷阱也不失为一个好方法。

经过Ring的一番解说，各位是否更清楚该收集什么种类的杖来闯荡迷宫了呢？

卷物篇



和杖相比起来，卷物则大多是针对敌怪物多体的，这种道具也是相当重要的。但是卷物在没有祝福的状态下是只能使用一次的，因此在得到了比较好的卷物时尽量将其祝福了吧。在异世界中能得到的卷物的分类：

完全是副作用的卷物： 大风（おおかぜ）の卷物/650、银（ぎん）のたてごとの卷物/650、ワナの卷物/1000、くちなしの卷物/1000、モンスターの卷物/1000、拾（ひろ）えずの卷物/1000、まものいそぎの卷物/5000、チキンの卷物/20000<1>。

这类卷物就是那害人的玩意，一旦中招，后果惨重……其中モンスターの卷物只能召唤出怪物，而不像前作一样能把道具也召唤出来，要是有能力杀死那么多怪物，那倒是可以用用，后果自负……在该层已经有怪物屋时再使用则无任何效果。

没有什么用处的卷物： 圣城（せいしろ）の卷物/400、ザオラルの卷物/650、メッキの卷物/650，ベホマラーの卷物/2500。

说什么了，鸡肋啊……最后一个ベホマラーの卷物对僵尸系怪物还能派上点用场，对其他的就不行了。

作用不大的卷物： リレミトの卷物/100、大部屋（おおべや）の卷物/300、水（みず）がれの卷物/400、炎上（えんじょう）の卷物/400、砂柱（すなばしら）の卷物/400、冰结（ひょうけつ）の卷物/400、トラマナの卷物/650、バクスイの卷物/650、すてみの卷物/650、千里眼（せんりがん）の卷物/650、地狱耳（じごくみみ）の卷物/650、中部屋（ちゅうべや）の卷物/700、壶强化（つぼきゅうか）の卷物/700、イオの卷物/1000、时限爆弹（じげんばくだん）の卷物/1000、バイキルトの卷物/1500、スカラの卷物/1500、シャナクの卷物/3000<500>。









以上的卷物都是看情况再决定是否使用的类型，其中バクスイの卷物的作用是本部屋怪物睡眠10回合，但是当它们醒来后会倍速移动，请小心使用；すてみの卷物的作用在大多数情况下都可以用大炮の弹来代替；壶强化の卷物只适合用来强化保存の壶。其他的相信不需要Ring再多罗嗦，各位都知道应该把它们使用在什么场合下了。

作用比较大的卷物： インパスの卷物/500、ワナけしの卷物/500、うしろむきの卷物/500、メダパニの卷物/650、パンの卷物/650、パワーアップの卷物/650、ひきよせの卷物/650、かなしばりの卷物/650、まものしばりの卷物/650、ルカナンの卷物/650、レミーラの卷物/650、はりつけの卷物/650、ふはつの卷物/2000、圣域（せいいき）の卷物/2500、白纸の卷物/5000、ニフラムの卷物/20000<1>。

这些卷物能在异世界中发挥着很大的作用： パワーアップの卷物和ルカナンの卷物还有圣域の卷物是在怪物屋的战斗中辅助杀怪的；ふはつ

孙杰	因为喜欢游戏所以喜欢掌机，爱它的随时随地，爱它的随心所欲。
读者资料	23岁，男，201313，上海南汇区万祥镇新路村201号，兴趣：GBA

の卷物需要积攒起来留到爆弹系怪物大量出没的层中使用；ニフラムの卷物用来根绝威胁大的怪物（投掷才可，读无效，但是要读了之后才能用白纸の卷物写），比如ダ－スドラゴン等,但对魔法无效的怪物没有用处,同时它只能根绝一种,当根绝另外一种怪物时,已经被根绝的怪物又会在异世界中出没了；白纸の卷物在写成圣域の卷物时，先把它放在地板上,然后再写，能发挥出效果,然后再拣起来,以后还可以再使用一次。Ring已经在各种卷物的汉字后面标注清楚了日文假名的写法，各位只需要参照着写就可以了,或者直接用“リスト”指令来寻找想写的卷物的名称。但是那里的全都是用平假名写的,不过Ring相信不会有人想要把片假名对应的平假名写出来的，对吧?



在卷物名称后面的是卷物的买价，卖价是这个价格的一半——除了特殊卖价的,Ring已经在“<>”中写明了，另外，买价650的卷物的卖价都是300。

和其他道具不同的是，卷物都是用正常的方法就可以入手的，没有在商店里才能买到的或者是只有通过へんげの壶变化得到的，相对来说比较方便。





识别：卷物的识别方法也非常简单，只需要阅读过一次就行了。为了防止负面作用的卷物的迫害，最好是在楼梯口阅读，或者说，一定要在楼梯口上读（最好是搜索完整层后）！特别是在中后期,那些害人的卷物比如银のたてごとの卷物、まものいそぎの卷物、拾えずの卷物、モンスターの卷物都是在中后期才会出现的,尤其得小心。

◎有几种卷物在识别时会选择道具，这几种卷物是インパスの卷物、メッキの卷物、壶强化の卷物、パンの卷物。相比之下，インパスの卷物是最为容易入手，但还是要避免其他同类道具带来的“负面作用”……因此选择的道具就挑没有多少作用的来吧，比如是用不到的武器等等，最干脆的就是选择它们本身……这样可以做到无任何损失，但是也得不到半点好处……

壶篇

异世界中能得到的壶一览表

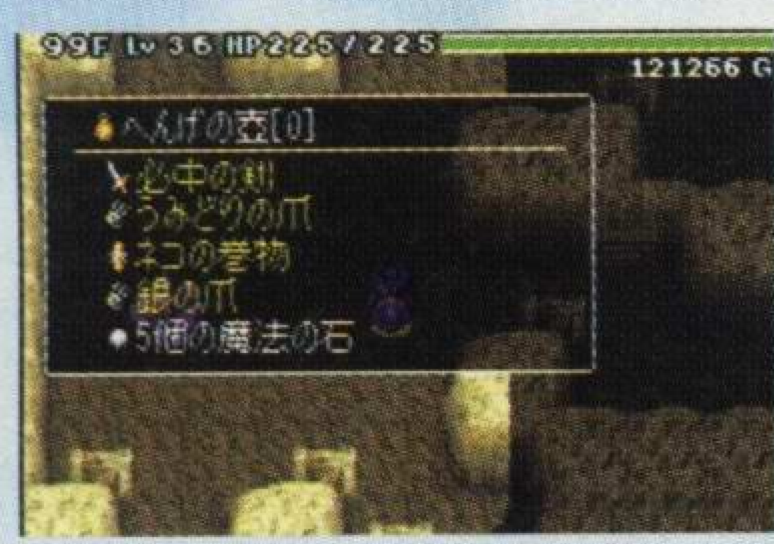
名称	买价	卖价	指令	说明
ふつうの壶	1000	500	入れる	放置暂时不用的道具的壶
回复の壶	1000	500	押す	生命的保障
水がめ	1000	500	水くみ	在中后期用来对付持武器的怪物和爆弹系怪物作用很大(无须识别)
仓库の壶	1000	500	入れる	对本次冒险无用但是对整个游戏有用的道具(如ちいさなメダル)的归宿
とじこめの壶	1500	750	入れる	配合ふきとばしの杖或者远投の指轮来发挥最大的效果
保存の壶	1500	750	入れる	该壶的多少间接决定了这个迷宫的难度
インパスの壶	2000	1200	入れる	通常用来识别指轮
大炮の壶	2500	500	发射	放入杀伤力强的道具或大量的钱，重创复数的怪物（无须识别）
ワープの壶	3000	1500	押す	只有拥有了两个时才能发挥作用
まものの壶	3000	1500	押す	基本上没有什么作用，卖了吧
合成の壶	3000	1500	入れる	武器、盾、指轮的福音，尽量不要合成杖，以免浪费
祝福の壶	3000	1500	入れる	尽量用来祝福杖、卷物和草吧
咒いの壶	3000	1500	入れる	配合つかいすての盾用
火药壶	4000	2000	入れる	带在身上是定时炸弹，扔出去是炸弹……
すいこみの壶	5000	1500	押す	用来取得掉进水里的或者是岛上的道具
へんげの壶	5000	1500	入れる	把矢拆散成一根一根的放进去碰碰运气吧,说不定能得到好道具哦
草の神の壶	5000	2000	入れる	配合かなしばりのたね或者まどわし草,在怪物屋里是无敌的组合
うそつきの壶	10000	2000	入れる	基本作用同ふつうの壶
魔法の壶	非卖品	——	入れる	在得到它时已经到后期了

陈洁	希望马上就要推出的神游NDS有很好的售后服务，更希望中国有自己值得骄傲的游戏作品。
读者资料	17岁，男，311200，浙江杭州萧山广德小区9-中-501，兴趣：动漫、电玩

◎识别：壶的识别应该优先于其他所有的道具，一般的方法就是用インパスの卷物来直接识别，还有就是利用指令、价格等等来识别。

先看指令，有“押す”这个指令的未识别壶只有4种，其中ワープの壶只在商店内出现，且里面没有“アレ”字样，其他几种壶在识别时需要站在楼梯口，一旦被识别的是まものの壶时，可以在召唤出怪物后立即下楼梯以避免血光之灾，否则浪费了点道具还好点，要是含冤而去……那就亏大了。

其他的壶就比较麻烦了，可以先通过价格来识别，互相对照着买价和卖价，能识别出大部分壶。价格在表中已经给出，请各位参照。





在没有商店出现的情况下就只好用间接识别法了，一般的方法是把一棵草（最好是处于半识别状态的草，未识别的也可以）放进壶里，查看所发生的现象而确定该壶的种类：道具消失则是仓库之壶（此壶在31F以后才能正常拣到）；可以取出道具的为保存の壶、道具处于完全识别状态的是インパスの壶；道具呈祝福状态的就非祝福の壶莫属；诅咒状态的当然就是咒いの壶；草发挥了效果的是草の神の壶；道具发生了变化的是へんげの壶或者うそつきの壶之一，再过了一回合后道具名称再度发生变化的则可以确定该壶是うそつきの壶，否则就是へんげの壶；以上现象都没有发生，就可以断定是ふつうの壶、合成の壶和火药壶三在者之一，在没有直接识别法的此时就只好用价格识别法了，才能最后确定壶的种类。因此在有インパスの卷物时，尽量先使用间接识别法先识别吧，只有三种壶真正需要用到该卷物，インパスの卷物的入手难度一般，但还是尽量节约吧。

◎容量只有1的壶必定是とじこめの壶。祝福之壶在49F以前可以随机拣到，此后就只能在商店中买到了。へんげの壶在76F后能变化出比较珍贵的道具，比如银の爪等等。

インパスの壶的正确使用方法是： 除了用来识别出指轮外，还需要用来识别出救命稻草——かなしばりのたね、まどわし草、世界树の叶——的真伪，这些稻草在攻关中有着举足轻重的作用，绝对不能是假冒伪劣产品(也就是ひとくいばこ伪装成的）。而回复の壶的重要程度也不言而喻，必须在安全的处境下使用一次来鉴别是否为正品，否则在生命垂危时遇到假货而死不瞑目，可别怪Ring没有事先提醒你哦。指令有“入れる”的壶的鉴别真身的方法是：将一个壶放入被识别壶内，如果被识别壶为赝品，在此时就会立刻现形（壶是不能放入壶里的）。剩余的壶在使用的时候也可以鉴别出壶的真伪，因为在使用指令没有“入れる”的壶时，基本上都不需要在紧急关头下使用，所以也就不需要特别的识别方法了（其实是Ring没有特殊的识别方法，晕）。





保存の壶的重要性相信各位都知道了，在本迷宫中保存の壶的出现几率也不算低，但要是运气不好的话，就只好用其他类似的壶来替代它了。替代品可以是ふつうの壶、咒いの壶、火药壶、すいこみの壶和うそつきの壶任意一种，不过这些壶都没有像保存壶那样方便，所以只能用来放置一些不常用的道具或者是准备用来卖钱的道具。

◎有不少壶在放入道具后都是需要将其砸碎才能取出道具，在砸之前请先在周围几步范围内空挥以打探陷阱，否则一旦客串个地雷陷阱……哭都会来不及了！

◎へんげの壶变化出的道具有一定几率是ひとくいばこ，其几率大约是正常拣到的道具中的ひとくいばこ的几率。如果将ひとくいばこ放进该壶，那么变化后的道具仍然是ひとくいばこ。

◎水がめ这个壶所针对的怪物都是手上持有武器的(杖类武器除外,原因……不明;其实这类怪物就是剑系的怪物了),对这种怪物使用一次后,它们的攻击力减半,而这种持有武器的怪物中有不少是强敌,建议携带一个防身;还有就是用来对付爆弹系怪物了,这种怪物的危害程度想必不用Ring再说了吧,对这种怪物泼了水之后能使它们无法爆发(泼水让它们冷静?)。水がめ在装了水之后才可以使用，使用完之后注意补充。另外在某些层中是不会有水的，要注意节约。



↑斜向也可以使用水がめ。

Snake	再精彩的电子游戏也只不过是你“人生”这部超长RPG游戏中的小游戏，可不能为了它们而忘了你的任务。
读者资料	18岁，男，010018，内蒙古呼和浩特秋实中学高三4班，兴趣：有深刻内涵的游戏

指轮篇

指轮出现的种类很多，得到了一个好的指轮，对攻关的帮助是显而易见的，先来看看到底能在本迷宫中得到哪些种类的指轮吧：

名称	买价	卖价	印数	使用价值	装备后现象
混乱よけの指轮	3000	1500	2	B	○受到混乱攻击后也不会混乱
しあわせの指轮	4000	2000	2	D	被怪物攻击的同时获得少量经验值
たれながしの指轮	4000	2000	2	D	平时走路时会掉落身上所持有的道具
ミニデ−モンの指轮	5000	2500	2	C	○受到偷盗的特殊攻击也没事情
ハラモチの指轮	5000	2500	2	A	每20回合满腹度下降1
ハラ守りの指轮	5000	2500	2	C	○受到降低满腹度的特殊攻击也没有事情
ちからの指轮	5000	2500	2	B	力量上升3
まがりの指轮	5000	2500	2	D	投出的物品碰到墙壁会拐弯飞出去
ワナあての指轮	5000	2500	2	C	投出的物品飞向陷阱
ヘタ投げの指轮	5000	2500	2	C	投出的道具必定落空
ふしぎ投げの指轮	5000	2500	2	D	投出的物品往不同于面对的方向飞出
毒けしの指轮	5000	2500	2	C	○受到毒攻击也不会中毒
眠らずの指轮	5000	2500	2	B	○受到催眠攻击也不会睡着
咒いよけの指轮	5000	2500	2	C	○受到怪物的诅咒特技也不会有任何事情
伤みよけの指轮	5000	2500	2	C	○受到サビ攻击,武器和盾的强度也不会下降
爆发の指轮	5000	2500	2	B	一装备上就会爆炸
通过の指轮	5000	2500	2	B	能从水上通过
ル−ラの指轮	7000	1500	2	B	几个回合后被传送到本层其他地方
远投の指轮	7500	3000	2	B	投出的道具可贯穿整层
きれいな指轮	非卖品	3000	2	D	几乎无法用现象识别
ザメハの指轮	10000	5000	2	D	一装备上即惊醒本在睡眠的怪物
ドラゴンの指轮	10000	5000	2	D	○受到炎系攻击时伤害减半
ハラペコの指轮	10000	5000	2	D	每5回合满腹度下降1
人形よけの指轮	10000	5000	2	C	○受到人形系怪物的特殊攻击也没有什么事
投げ名人の指轮	非卖品	5000	2	C	几乎无法用现象识别
回复の指轮	10000	5000	2	A	每回合HP回复10同时每回合满腹度减2
会心の指轮	非卖品	7500	2	A	约4次攻击中出现一次会心一击
痛恨の指轮	15000	7500	4	D	○能够受到本不会痛恨一击特技的怪物的痛恨一击
见切りの指轮	25000	12500	4	D	钝足状态

识别：指轮是最难以识别出来的道具了，一般的途径就是使用直接识别法，将指轮放进インパスの壶来识别（毕竟インパスの卷物的数量还是比较少的，用壶比较合算）。在前期可以装备上指轮，通过现象来识别，各种现象见表，其中标注“○”符号的则表示不推荐用相应的方法识别，难度太高或者是危险性太大。中后期就不要用装备查看现象来识别了，一来是相信到了那个时候,已经识别出了不少指轮了吧，二来是在游戏中后期，指轮类道具带诅咒的几率提高了不少，要是装备上了有致命副作用的指轮，那就只好马上解除诅咒去了，后果就是在浪费シャナクの卷物——除非身边有装备はずしワナ；要是没有解除诅咒的方法，那就只好忍受副作用指轮的折磨了，Ring在玩特2时有不幸装备到诅咒的ル−ラの指轮的经历，本来是有可能突破的，但经过这么一折腾，不得不放弃，至今记忆犹新。商店识别法对于指轮的识别来说也是可行，不过没有太大的帮助，只能通过不同的价格



步惊云	自从我有了SP，GF就和我抢着玩，一星期只有一天是我玩的。
读者资料	18岁，男，316000，浙江舟山定海区北园小区52幢10单元401室

来大致识别出9种。

指轮的选择：在表中给出了各种指轮的使用价值，其中ハラモチの指轮的入手与否直接关系到了能否成功突破本迷宫，Ring好几次都是因为面包不够而在迷宫深处含恨退出……本迷宫中面包数量还算多，但那只是在前中期，后期面包的数量能让玩家充分地感受到“谁知盘中餐，粒粒皆辛苦”：节约了还不够，必须有这个指轮的辅助，当你历经千辛万苦突破重重机关还是不幸身亡……不过没有死在怪物的爪牙下而是因为肚饿得无力而亡，这种感觉就只有一个词可以形容——怨恨啊。

其他的比较重要的指轮还有以下一些：混乱よけの指轮，主要是针对一些会使用混乱特技的怪物，尤其是おおめだま；眠らずの指轮，这个指轮针对的是会使用催眠特技的怪物，如ラリホーアント；通过の指轮，可以涉水，能很方便的得到岛上的道具，在水上时卸下该指轮时会被传送走，可以用来逃命；ルーラの指轮，根本就是一逃命用的指轮……不过不是一装备就发动的，这点要注意；爆发の指轮，重创除了炎系以外的怪物，不推荐这种玉石俱焚的方法，一定要用的话请多注意HP；ドラゴンの指轮，在71F以后大量出没着会喷火特技的怪物，特别是在迷宫最深处栖息的ダースドラゴン，要是没有这个指轮的守护，很可能会被烧成灰……；人形よけの指轮，人形系怪物的特殊能力都有着很高的危害性，因此该指轮的重要性就显现出来了；回复の指轮，快速回复的好处很多，不逐一列举了，只有在商店内出现或者是用へんげの壶变化出；会心の指轮，会心一击率提高，但是入手难度太高了，只能用へんげの壶变化出。

◎ワナあての指轮和ヘタ投げの指轮的作用让Ring想起了《风来的西林GB2 沙漠的魔城》中的陷阱迷宫，利用它们的特殊效果配合陷阱来玩弄怪物：装备上两指轮其中之一后，在怪物走到陷阱上时，投出道具发动陷阱，使怪物受到迫害。我们可以通过读ワナの卷物来增加陷阱（如果武器上异种合成了ワナの卷物的特殊能力，更可以随心所欲的制造陷阱，但是在不同的层中出现的陷阱还是有区别的，比如异世界1、2F就没有陷阱一样），吃めぐすり草或者干脆是空挥打探陷阱来判明陷阱的位置，以守株待兔的方式来等待怪物走到陷阱上，然后捉弄它们来取乐……不过这毕竟是异世界迷宫，是个空手打天下的迷宫，想要这么做一来是条件上难以达成，二来是完全可以通过其他方法来杀怪，真要迫害怪物，也别在这个迷宫，去其他的能带道具的迷宫更合适点，因此Ring在此就把陷阱对怪物的作用写出来（和对我方一样的效果，Ring就不写了），好让各位在其他迷宫中找点乐子，嘿嘿……还有一点，用任何陷阱杀死怪物都无法得到半点的经验值。

※各陷阱对怪物的作用：弱化のワナ、封印のワナ，特殊能力封印；落とし穴、泥のワナ、地雷、大型地雷，一击必杀；サビワナ、装备はずしワナ，攻击力下降。

◎综上所述，指轮的合成方案：会心の指轮作为主指轮，合成ドラゴンの指轮和ハラモチの指轮，在没有会心の指轮的情况下可以用ちからの指轮来代替（都是为了提高杀伤力），甚至可以用眠らずの指轮来（因为睡眠事件往往都是突如而来的，难以防备），那么方案就转变为以ドラゴンの指轮作为主指轮，合成进ハラモチの指轮和ちからの指轮或者眠らずの指轮。这种方案合成后的指轮是用来长期装备的。还需要准备有需要时装备的指轮，以人形よけの指轮作为主指轮，合成混乱よけの指轮和眠らずの指轮，要是已经决定了合成眠らずの指轮到长期装备的指轮上，可以把这个空位换成通过の指轮。爆发の指轮和回复の指轮不需要合成也不要去合成，单独使用。



◎痛恨の指轮有着多达4个印，可以合成很多能力进去，但是一来由于该指轮入手难度高，二来其附带的能力的危害性不小，不要去打这个主意了。而另外一个印数多的指轮见切りの指轮的副作用更恐怖，直接出局。

◎远投の指轮+投げ名人の指轮这两个的组合配合上一些道具，比如まじんの矢，在怪物屋，特别是在大怪物屋能取得喜人的效果，但在异世界里实现这个组合的难度还是太高了点。

（未完待续）

许读者	进步是明显的，完美是称不上的，赞美声是很多的，意见是更宝贵的。
读者资料	18岁，男，200125，上海浦东北艾路901弄13号502室，兴趣：掌机







秘技

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA 中央大陆传说 RPG

隐藏Zi-DATE入手：在游戏标题画面下输入L、L、R、R、上、下、上、下、右右、L、L、左、左、右、下、A；听到一声效果音表示成功。这样进入游戏后你就会发现初期就有很多Zi-DATE。

进入隐藏剧情：在完成游戏一次后记录，于游戏标题画面下输入B、B、A、A、右、左、右、左、下、下、A、A、上、上、下、右、B；听到一声效果音表示成功。然后读取通关记录，可以进入最后一段隐藏的剧情。

GBA 七龙珠大冒险 ACT

隐藏指令：在游戏标题画面下输入L、R、上、下、L、R、左、右、R、R、右，就会听到小悟空发冲击波的声音，这样就会在游戏中获得以下效果：

1、在以小林完成剧情模式后，就会追加第4个迷你游戏“ザコザコファイト（杂鱼大战）”——看你能在多少时间内清光所有出现的杂兵，最后还会出现游戏剧情里没有的红色魔族兵。关键是此迷你游戏可以打出短笛大魔王的卡片，以后就可以使用短笛大魔王了；

2、在游戏中收集齐7颗龙珠，不但原先那9个主要卡片人物都可以在EXTRA模式里使用，而且所获得的其他20张卡片对应的人物（乐平、小八戒、铃鼓等）也可以使用了。

GBA 超级机器人大战OG2 S·RPG

快速跳过剧情对话：在战斗中或过关后会有很多冗长的剧情对话，这时只要按住R和A键便可以快速跳过。

北京朝阳 刘星宇



GBA 水浒神兽 RPG

使用天山雪莲巧升等级：在用天山雪莲提升等级时遇到学会技巧的情况，这时选“否”，就会再提升一个等级。（天山雪莲可以在海底漩涡无限拿到）

赌博必胜法：游戏中转盘每次转出的数字很有规律，买100个币保存后去赌，每次只放一个币，记下数据，然后关机再来，那么每次开奖就都是你记下的数字，知道了开什么，想赢还不容易么！

江苏常州 蒋文昕

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



金钱	020288A8	3B9AC9FF
不遇敌	02020A05	0F

中央大陆传说 RPG



道具全满

42028819	6363
00000009	0001

装备道具全满

42028751	6363
000000B4	0001

ZI部件全满

42028823	6363
00000064	0001

ZI数据全满

42028888	FFFF
00000014	0001

Command全满

4202889C	FFFF
00000009	0001

图鉴全满

42030504	FFFF
0000003E	0001

人物等级全满

42027A52	0163
00000035	0040

人物经验全满

42027A54	C9FF
00000035	0040
42027A56	3B9A
00000035	0040

洛克人EXE5 A·RPG

全卡片

42002EB8	6363
0000085C	0001
4200371C	6363
00000004	0001
42003770	6363
0000046E	0001
42003CC8	0063
0000000E	000C

敌人一击必死

0203B2FC	0000
0203B3D4	0000
0203B4AC	0000



皇牌空战ADVANCE STG

机体耐久	03006B68	64
机体能量	03006B7C	CF
时间	03007058	FF
积分	030014E8	03E7
敌机击坠数99	030014E4	63
地面设施击毁数99	030014E5	63
全机体	030014BE	FFFF
全关卡	030014C8	FFFF

导弹数99

03006B50	63
03006B54	63

快速过关

0300705F	02
0300706C	07

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



文/任天堂世界 中中 责编/小侃

接上期

bemani pocket Dance Dance Revolution -DEAR DANIEL version-







作为HELLO KITTY版本DDR的姐妹篇，本作也登场了。不过感觉都在学口袋妖怪的经典赚钱手段呢。本作和HELLO KITTY版本唯一的差别就是主人公了，DANIEL是KITTY的BF。游戏也送DANIEL的玩偶，然后DANIEL一样的机身颜色，DANIEL一样的图案，DANIEL一样的演示动画。

还好在恋人kitty与daniel的机身上，最大的功能就是他的“恋情诊断”功能。只要在kitty和daniel上各自选择同样的歌曲来玩，就可以根据得分来诊断恋情的未来性。想知道你和恋人的未来到底如何吗？那就来试试吧。或许你和她之间真的有种不一样的感觉。

1. Butterfly（SMILE.dk）——难易度：E1／N－／H－／P1
2. Automatic（宇多田ヒカル）——难易度：E1／N2／H－／P－
3. 爱なんだ（V6）——难易度：E2／N－／H－／P－
4. フレンズ（レベッカ）——难易度：E－／N2／H－／P2
5. 君に逢いたくなったら（ZARD）——难易度：E－／N3／H3／P－
6. サマーナイトタウン（モーニング娘。）——难易度：E－／N3／H4／P－
7. ONLY ONE（MAX）——难易度：E－／N－／H4／P－

bemani pop flash



大家会问，是不是我贴错图片了，即便上面有BEMANI的字，但是怎么看都是电子手表吧？对！这个就是BEMANI出产的电子手表，一点没错。这个看起来好像是普通的电子手表，有时间显示，日历，闹钟功能，既然是BEMANI出品的，自然有音乐游戏功能。游戏的时候，会落下2种BAR，一长一短，并且支持自己编写曲子。怎么样？是非常棒的音乐游戏电子手表吧！

bemani pocket -Anime Song Mix.2-



千禧年发售的动画合集2获得了和上一代一样的成功和受欢迎，作为上作的续作本作不是永井豪老师的作品了，而是一群漫画大师：《多啦A梦》的藤子不二雄，《Q太郎》的赤冢不二雄，英雄漫画始祖《假面超人》的石森章太郎老师。和前

田虹	情人节没有鲜花的飘零，没有巧克力的甜蜜，只有PG和SP静静的陪我。
读者资料	18岁，女，400050，重庆杨家坪中学高三5班，兴趣：玩SP、看PG

作一样，小画面的表现还是同样令人满意的，音乐效果方面更是有了明显的进步，很有厚度，特别是鼓的声音做的十分真实。机身的色彩和布局是非常有人气的假面超人。

Practice Mode

1. レッツゴー！！ライダーキック——难易度☆☆☆☆☆

2. ゴーゴー・キカイダ——难易度★☆☆☆☆

3. 谁がために——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. レッツゴー！！ライダーキック——难易度★★☆☆☆

5. ゴーゴー・キカイダ——难易度★★☆☆☆

6. ハカイダーの歌——难易度★★★☆☆

7. 战えイナズマン——难易度★★★☆☆

8. ロボット刑事——难易度★★★★☆

9. 谁がために——难易度★★★★★

bemani pocket 2000



1999年和2000年间推出过许多的口袋版BEMANI，不过从现在开始口袋版BEMANI终于脱胎换骨了。当然你从外观来看的话，没什么大变化。主要是内部的革新：首先是电池上的进化，从原先的纽扣电池换成了4号干电池，确保了更长时间的运行；同时，内部的电路重新制作过了，使之能发出更加完美的声音，音域的宽度和质量都大幅度提高，低音方面可以说完全再现啊！让人怀疑这真是便携游戏的声音效果么?

Practice Mode

1. KEEP ON MOViN'——难易度☆☆☆☆☆

2. ルパン三世のテーマ'78——难易度★☆☆☆☆

3. First Love——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. KEEP ON MOViN'——难易度★★☆☆☆

5. ルパン三世のテーマ'78——难易度★★★☆☆

6. Lovin' you——难易度★★★☆☆

7. NaHaNaHa vs. Gattchoon Battle——难易度★★★☆☆

8. 20,november——难易度★★★☆☆

9. First Love——难易度★★★☆☆

10. LUV TO ME——难易度★★★★☆

11. S.O.S——难易度★★★★★

bemani pocket
-enjoy GEORGIA SIGNATURE-

传说在2000年有个配送的附有GEORGIA的标记彩袋的千禧年规划，这台机子就在这个彩袋里。不过具体计划内容，彩袋里还有什么东西，大家都不清楚。我当时甚至不知道这台机子的存在，是在日本的拍卖网上看到后才知道。机身采用的是和之前的SUMMER MIX一样的透明蓝色，本作中的歌曲全部是之前口袋版本收录过的歌，而且数量也只有6首(不过小屏幕里却会经常出现日本明星——饭岛直子的卡通照形)。难度蛮简单的，在专家模式过关也不是不可能呢，真是很奇怪的千禧年规划。



Practice Mode

1. Hiphop (U gotta groove!)——难易度☆☆☆☆☆

2. Dj battle (Dj battle)——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode

3. Hiphop (U gotta groove!)——难易度★★☆☆☆

4. Dj battle (Dj battle)——难易度★★☆☆☆

5. Reggae (Jam Jam reggae)——难易度★★☆☆☆

6. Rave (e-motion)——难易度★★★☆☆

bemani pocket
-HELLO KITTY version-



继续以女生中超人气的KITTY为蓝本做的口袋版BEAT MANIA机，由于之前的DDR版本销量不错，所以再接再厉推出的BEAT MANIA机也一样用粉红色为底色，纯白的按键继续符合KITTY的风格。搓盘也变成一个大大KITTY头，要说明的是：这次同游戏一起捆绑的还有1个KITTY的耳机，绝对超值。游戏中的评论也和DDR -HELLO KITTY version- 一样变成了：CUTE，GOOD，FIGHT，MISS。小屏幕中的图解也当然变成了KITTY的样子。



Practice Mode

1. LOVEマシーン（モーニング娘。）——难易度★☆☆☆☆

2. shake (SMAP)——难易度★☆☆☆☆

3. BE TOGETHER (铃木あみ)——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. 春 -spring- (Hysteric Blue)——难易度★★☆☆☆

5. つつみ入むように (Misia)——难易度★★★☆☆

杜轩	某日，坐车上闲来无事，掏出NDS欲玩一阵，忽听一声音：“现在文曲星变成彩屏的啦！哎哟！还是双屏的！还带触摸的！”
读者资料	17岁，男，830002，新疆乌鲁木齐兵团二中高一4班，兴趣：玩掌机、看PG

6. a walk in the park（安室奈美惠）——难易度★★★☆☆
7. shake（SMAP）——难易度★★★★☆
8. ガタメキラ（太阳とシスコムーン）——难易度★★★★☆
9. ＬＯＶＥマシーン（モーニング娘。）——难易度★★★★★
10. BE TOGETHER（铃木あみ）——难易度★★★★★

bemani pocket -Anime Song Mix.3-



由于当时街机版的POP'N MUSIC动画版受到了非常多的好评（之前的文章介绍的GBC版也是一样受欢迎哦），BEMANI口袋机就继续推出了动画歌曲的第3度混音。歌曲采用的是日本科幻动画大师—松本零士的作品，大家看了下面的歌曲名字就会知道他的一些经典作品了。机身采用的黑色，搓盘上的骷髅，蓝色按键下的刀疤伤痕出自《宇宙海贼キャプテンハーロック》中的Captain Harlock，夏洛船长。由于本作是采用新的机能的第一部动画歌曲版口袋BEMANI，音乐效果自然比之前的2作有明显的提高，松本零士FANS可不能错过此作哦。

Practice Mode
1. すきだッダンガードA——难易度☆☆☆☆☆
2. 银河铁道999——难易度★☆☆☆☆
3. 宇宙战舰ヤマト——难易度★★☆☆☆

Normal Mode
4. 真っ赤なスカーフ——难易度★★☆☆☆
5. キャプテンハーロック——难易度★★☆☆☆
6. すきだッダンガードA——难易度★★★☆☆
7. 银河铁道999——难易度★★★☆☆
8. 青い地球——难易度★★★★☆
9. デスラーのテーマ——难易度★★★★☆
10. 宇宙战舰ヤマト——难易度★★★★★

bemani pocket -TIGERS version-

很特别一款口袋BEMANI，为了鼓励日本职业棒球赛的阪神老虎队而制作的。机身的颜色，标志都采用阪神老虎队的特色，搓盘的标志也是阪神老虎队队标，游戏中也收录了阪神老虎队的队歌。当然连游戏的评判和游戏模式都为了符合棒球特色而做了很大的改变：游戏的评判变成了棒球比赛中的“FINE！,NICE,SAFE,ERR……”等；至于游戏的类型则是：pennant模式（ペラントレース pennant race 职业棒球锦标赛—pennant是三角旗的意思,所以又有叫“优胜旗争夺比赛”），在这个模式中完成游戏后的RANKING变成了阪神老虎队胜败数，不一样的胜败数也会有不一样的ENDING画面；千击模式；支援模式，就是自动演奏模式。游戏看起来十分有趣呢，喜欢棒球的朋友可以去店里找找看有否还有的卖吧！

ペナントモード（上半场）
1. 阪神タイガースの歌～六甲おろし～（vs G）——难易度★☆☆☆☆
2. ヒッティング・マーチ一番（vs C）——难易度★☆☆☆☆
3. 好きやねんタイガース（vs D）——难易度★★☆☆☆
4. コンバット・マーチ（vs S）——难易度★★☆☆☆
5. 阪神タイガースの歌～六甲おろし～（vs B）——难易度★★☆☆☆

ペナントモード（下半场）
6. 阪神タイガースの歌～六甲おろし～（vs D）——难易度★★★☆☆
7. ヒッティング・マーチ二番（vs S）——难易度★★★☆☆
8. Ｇｏ－Ｇｏ！トラッキー（vs C）——难易度★★★★☆
9. コンバット・マーチ（vs B）——难易度★★★★☆
10. 阪神タイガースの歌～六甲おろし～（vs G）——难易度★★★★★

千本ノックモード
11. 阪神タイガースの歌～六甲おろし～——难易度★☆☆☆☆
12. 好きやねんタイガース——难易度★★☆☆☆
13. ヒッティング・マーチ二番——难易度★★★☆☆
14. Ｇｏ－Ｇｏ！トラッキ——难易度★★★★☆
15. コンバット・マーチ——难易度★★★★☆

bemani pocket -Cawaii! version-

日本高中女生最喜欢的杂志是一本叫《CAWAII》的杂志，这个BEMANI版本也是和《CAWAII》编辑部一起策划的。机体的颜色用了很受女生喜欢的透明红（看的出里面添加了金属屑呢）。搓盘中的图案也是用杂志的代表形象——一只可爱的红企鹅。本作收录的很多原创的歌曲很多都是非常有名的歌手哦：浜崎步、仓木麻衣、宇多田光、爱内里菜等：特别吸引人的有一首《CAWAII》原创的歌曲哦。



Practice Mode
1. Fly high（浜崎あゆみ）——难易度☆☆☆☆☆
2. save your dream（Cawaii！original）——难易度☆☆☆☆☆

孙一晟	踢足球是体力运动，玩SP是手脑运动，看PG是眼力运动。
读者资料	15岁，男，641300，四川资阳雁江区教育局电教馆，兴趣：电玩、音乐、运动

3. なぜ・・・(Hysteric Blue)——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode

4. Fly high（浜崎あゆみ）——难易度★★☆☆☆

5. Love,Day After Tomorrow（仓木麻衣）——难易度★★☆☆☆

6. Rhapsody in Blue（DA PUMP）——难易度★★☆☆☆

7. save your dream（Cawaii！original）——难易度★★★☆☆

8. なぜ・・・(Hysteric Blue)——难易度★★★★☆

9. Close To Your Heart（爱内里菜）——难易度★★★★★

bemani pocket GUITAR FREAKS



这个……怎么说呢，既然DDR都能出口袋版，那GUITAR FREAKS也可以咯，KONAMI大胆地推出了GUITAR FREAKS的口袋版：机身采用了热火一样的火红和金黄，也可以看的出火焰的图案。整体感觉很有GUITAR FREAKS的味道，从图中也可以看得见，液晶屏幕中做的也和街机和家用机版本毫无区别，游戏中的评判也一贯采用GUITAR FREAKS的传统：COOL，GOOD，BAD，连COMBO数也能清晰的显示。舞台有continue机能，而且也有过关画面，总体移植的非常不错，作为BEMANI POCKET大家庭中的新一员，大家就再给她一点掌声吧。

Normal Mode

1. The Endless Summer（OLDIES）——难易度☆☆☆☆☆

2. バンビーナ（布袋寅泰）——难易度☆☆☆☆☆

3. ロビンソン（スピッツ）——难易度★☆☆☆☆

Real Mode

4. バンビーナ（布袋寅泰）——难易度★☆☆☆☆

5. HIGHWAY STAR（DEEP PURPLE）——难易度★★☆☆☆

6. JET WORLD（HARD COUNTRY）——难易度★★☆☆☆

7. The Endless Summer（OLDIES）——难易度★★★☆☆

8. ロビンソン（スピッツ）——难易度★★★☆☆

9. HAPPY MAN（PUNK）——难易度★★★★☆

10. BLOWIN'（B'z）——难易度★★★★☆

bemani pocket Dance Dance Revolution -Winnie the Pooh version-

东京迪斯尼乐园为了配合新的节目，一起配合制作的DDR维尼熊版，可以说非常可爱：整体风格和主题配合得很好，其中4个箭头变成了4个方向的熊掌（好可爱）。同游戏一起附送的还有一副耳机和一个保护袋，真的是十分的超值呢。收录的歌曲方面除了动画音乐就是童谣，看来销售的对象十分明确啊。游戏中有EASY、NORMAL、HARD和BLANK模式，在游戏中能获得图片，然后在美术展览馆里观看。游戏难度有点下降，可能是考虑小孩子的缘故吧。





1. Round My Family Tree——难易度：E1／N2／H－／B1

2. Winnie the Pooh——难易度：E1／N－／H4／B1

3. 森のくまさん——难易度：E1／N－／H4／B1

4. ぶんぶんぶん——难易度：E2／N－／H－／B－

5. Forever and Ever——难易度：E－／N2／H－／B－

6. こぶたぬきつねこ——难易度：E－／N3／H－／B－

7. Your Heart Will Lead You Home——难易度:E－／N3／H－／B－

8. Whoop-de-Dooper Bounce——难易度：E－／N－／H3／B－

9. おもちゃのチャチャチャ——难易度：E－／N－／H3／B－

bemani pocket TOKIMEKI MEMORIAL 2 Edition

首先，本作应该读成“bemani pocket ‘TOKIMEKI MEMORIAL’ Edition”，而不是“bemani pocket TOKIMEKI MEMORIAL ‘2 Edition’”，游戏中的歌曲和小屏幕演出的出自KONAMI的著名恋爱育成游戏《心跳回忆2》，以阳光夏为主人公的一群女孩人气一点也不比1代的低哦。当过关的时候，会随机产生过关画面，不知道你会向哪个女生告白呢？



Practice Mode

1. 勇气の神样——难易度☆☆☆☆☆

2. 二人の时——难易度☆☆☆☆☆

3. 素颜の赴くままに——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode

4. ときめき——难易度★★☆☆☆
5. あなたに会えて——难易度★★☆☆☆
6. 春を待ちわびて——难易度★★★☆☆
7. 未来の国の物语り——难易度★★★★☆
8. 炸裂！！会长キック——难易度★★★★☆
9. The Most Electric Girl in the World——难易度★★★★★
10. 真夏に 'DIVE！'——难易度★★★★★

bemani pocket -LOVE STORIES-



纯白的机身，纯白的按键，心形的搓盘——这台机体被BEMANI称为“罗曼蒂克方式”。本作收录的都是被年轻人所熟悉的歌手所唱的情歌。另外本作还有占卜的功能，因为游戏有个特殊的“罗曼蒂克模式”，进去后选择性别和血型，然后电脑随机选择一首歌曲让你演奏，根据演奏的结果，电脑会告诉你占卜的结果。如果你每天弹一曲，占一卜的感觉是不是很不错呢？

Practice Mode
1. クリスマスイブ（山下达郎）——难易度☆☆☆☆☆
2. Secret of my heart（仓木麻衣）——难易度☆☆☆☆☆
3. ロマンスの神样（广濑香美）——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode
4. 恋のダンスサイト（モーニング娘）——难易度★★☆☆☆
5. CAN YOU CELEBRATE？（安室奈美惠）——难易度★★☆☆☆
6. vogue（浜崎あゆみ）——难易度★★☆☆☆
7. 乐园（平井坚）——难易度★★★☆☆
8. クリスマスイブ（山下达郎）——难易度★★★☆☆
9. 夜空ノムコウ（SMAP）——难易度★★★★☆
10. Secret of my heart（仓木麻衣）——难易度★★★★★
11. ロマンスの神样（广濑香美）——难易度★★★★★

bemani pocket -KONAMIX-

KONAMI为了迎接21世纪而制作的一款BEMANI POCKET，说起KONAMIX，众多BEMANI的FANS一定不会陌生。遗憾的是本作没有收录这首曲子，不过这首曲子已经在很多版本中被收录，比如我以前介绍的GBC上的BEAT MANIA GB，有兴趣的朋友可以去找来演奏。



之前我曾经向大家介绍过一款骷髅限定版的BEMANI POCKET，因为获得方法的原因只有少部分玩家能得到，不过本作收录了很多骷髅版中的经典歌曲，并且也加入了自己独有的歌曲。喜欢BEMANI的音乐游戏和喜欢KONAMI的游戏音乐的玩家能找到一个很好的均衡点呢。

1. グラディウス——难易度☆☆☆☆☆
2. ツインビ——难易度☆☆☆☆☆
3. 恶魔城ドラキュラ——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode
4. ときめきメモリアル・フィフネルの宇宙服——难易度★★☆☆☆
5. メタルギアソリッド・メインテーマ——难易度★★☆☆☆
6. グラディウスII——难易度★★★☆☆
7. 幻想水浒传・メインテーマ——难易度★★★★☆
8. パロディウス——难易度★★★★★

bemani pocket -BEST HITS 2000-



好响亮的名字啊，让人有点“20世纪最棒的音乐在这里集结”的感觉。游戏中收录的都是2000年日本最为流行的歌曲，相信大家玩的时候一点也不会陌生呢！本作机身设计的很有特点，黑白分明，白色又有点透明的感觉，用“20世纪典藏版BEMANI POCKET”来形容也不过分啊。

Practice Mode
1. 花火（Aiko）——难易度☆☆☆☆☆
2. SEASONS（浜崎あゆみ）——难易度☆☆☆☆☆
3. ZOO -爱をください-（莲井朱夏）——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode
4. あ～よかつた（花 花）——难易度★★☆☆☆
5. 花火（Aiko）——难易度★★☆☆☆
6. NEVER END（安室奈美惠）——难易度★★★☆☆
7. SEASONS（浜崎あゆみ）——难易度★★★☆☆
8. I WISH（モーニング娘。）——难易度★★★★☆
9. ZOO -爱をください-（莲井朱夏）——难易度★★★★☆

管煜晟	仔细算算，我用在GBA上的钱（包括PG）都可以买一台NDS了，不过我不会后悔，因为它给我带来了许多快乐。
读者资料	19岁，男，215512，江苏常熟浒浦顾巷新村三弄8号，兴趣：动漫游、篮球

10. Simply Wonderful（仓木麻衣）——难易度★★★★☆

11. LOVE2000（hitomi）——难易度★★★★★

bemani pocket GUITAR FREAKS 2



GUITAR FREAKS也出新作品了，整体感觉，在机身的设计上和前作很相似，只是把颜色换了下。GUITAR FREAKS模拟的电吉他就需要火这样的构图吧，可惜在机能上没有大改进，特别是按键的延迟，让人有点失望啊。

Practice Mode

1. マシマロ（奥田民生）——难易度☆☆☆☆☆

2. いつか（ゆず）——难易度☆☆☆☆☆

3. BURN（DEEP PURPLE）——难易度★☆☆☆☆

Normal Mode

4. We Will Rock You（QUEEN）——难易度★☆☆☆

5. 梦の中へ（井上阳水）——难易度★★☆☆☆

6. 22岁の别れ（かぐや姫）——难易度★★☆☆☆

7. マシマロ（奥田民生）——难易度★★★☆☆

8. Tomorrow never knows（Mr.Children）——难易度★★★☆☆

9. 卒业（尾崎丰）——难易度★★★★☆

10. BURN（DEEP PURPLE）——难易度★★★★☆

bemani pocket Para Para Paradise

经过了“卡拉ＯＫ”的喧哗，经过了“跳舞毯”的骚动，一种叫做“啪啦啪啦”的时尚潮流又从日本席卷而来！



“啪啦啪啦”，即“Para Para”，是风靡于东京涩谷一带的一种青春舞蹈，也就是在流行歌曲的音乐背景下，不停地拍手、挥手、举手、摆手……一首歌曲大概可以发挥出100多种手势，木村拓哉、滨崎步都曾在他们的演唱会上演示过。

街机版本的“Para Para”有专门的感应器，可以探测手部的动作从而对玩家进行评判。既然推出了BEMANI POCKET的“Para Para”版本，首先由于输入方法的改变，游戏似乎只变成了5个按键的BEAT MANIA系列了，不过游戏的音乐表现和小屏幕的画面效果都非常不错。5个难度等级也有明显的区别，游戏吸引人的还有一个特色就是在过关的时候会根据你的成绩产生一个PASSWORD，你可以登陆官方网站查看自己的排名，终于可以和别的玩家有个竞争的机会了。

1. TRY ME——难易度：E0／P1／N1／H2／X3

2. EUROBEAT——难易度：E1／P1／N1／H2／X3

3. YESTERDAY——难易度：E－／P1／N1／H3／X4

4. SPEEDWAY——难易度：E－／P2／N2／H3／X4

5. ONE NIGHT IN ARABIA——难易度：E0／P2／N2／H3／X4

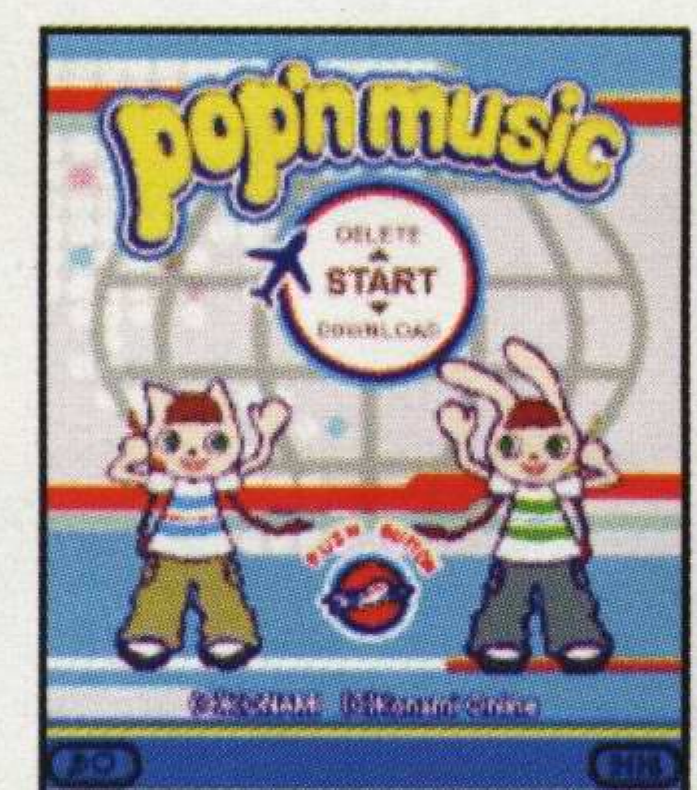
6. NIGHT OF FIRE——难易度：E0／P2／N2／H4／X5

7. TORA TORA TORA——难易度：E0／P3／N3／H4／X5

8. BOOM BOOM FIRE——难易度：E0／P3／N3／H4／X5

怎么样？BEMANI POCKET是很精彩的一个大家族吧。除了BEMANI POCKET这个大家族，日本发达的手机市场也是音乐游戏的很好的表演舞台：有POP’MUSIC,以《BEMANI》冠名的手机ONLINE音乐游戏，和《合金装备3》同时发表的BEAT MANIA游戏等等，可惜国内的玩家不能享受这些音乐游戏大餐了。

可惜KONAMI后来在GBA这样的掌机王者上也没有推出BEMANI系列的音乐游戏，只是本社推出了2款类似DDR的人鱼游戏，不能不说是个比较大的遗憾。现在在新的掌机NDS和PSP上都出现了新类型的音乐游戏：分别是NDS的《大合奏！乐团兄弟》，和韩国某游戏商在PSP上推出的一款横向BEAT系游戏。希望KONAMI在新掌机上继续BEMANI音乐游戏的辉煌历史，造福广大音乐游戏的爱好者吧。









朱正彦	一款好的游戏能改变人生观，我相信。
读者资料	19岁，男，314000，浙江嘉兴秀州中学高二12班，兴趣：篮球

利用MIDI软件辅助大合奏编辑乐曲

文/AZ
责编/暗凌

大合奏已经发售一段时间了，相信大家经过练习都已通过业余5级的测试成为职业音乐人。这时游戏最大的变化就是编辑模式中的乐谱专业编辑模式开启，完善的功能使得自编多音轨乐谱成为可能。但是接下来你可能会遇到很多麻烦，比如不识五线谱，或是很难找到某乐曲的谱子，又或是找到了谱子但是只有主旋律一条音轨等等。

难道想在大合奏中自编一段喜欢的音乐还要有音乐天赋不成?答案当然是否定的。乐谱虽然不好找，但是有一样东西网络上到处都是，它就是MIDI。MIDI文件的结构和大合奏中的乐曲结构非常相似，事实上可以说大合奏这款游戏相当于NDS上的MIDI制作软件。所以，只要找到某乐曲的MIDI，然后对MIDI文件进行分析，我们可以得到大合奏编辑模式所需要的一切数据。本文接下来将用一些例子来说明从MIDI文件变成大合奏中的音乐的全过程。这一切其实很简单，你需要的不过一台配置一般的电脑，以及编出动听乐曲的信心。

◆MIDI文件的筛选◆

首先是MIDI文件的来源。网络上很多制作好的MIDI，应有尽有。而且不少的乐曲都有多个版本，简单的、复杂的、不同乐器演奏的等等。当你找到它们后，播放一下听听效果，这与最终在大合奏上的表现效果不会有大的差别。感觉满意就可以留下了，这是第一次筛选。尽量多选择一些版本，因为大合奏游戏本身的限制，在后面的步骤中可能还会要筛选淘汰一些版本的MIIDI。

选定MIDI后，就轮到主角登场了，它就是Cakewalk Pro Audio。这是一款功能强大的专业MIDI软件，不过仅仅用来配合大合奏的话，我们只需要了解一些最基本的功能(本文介绍的是Cakewalk Pro Audio 9.03中文版)。首次运行软件可能会提示要求选定MIDI输出端口，在右边选择一个软件合成器即可。打开选定的MIDI文件，就会跳出一个窗口，如下图：

图1

↑这就是此MIDI的所有音轨了，一共20条。

在正式开始输入之前，最好依照大合奏的一些限制条件进行第二次筛选。方法是选定一条音轨后，选查看菜单中的五线谱，这样就会弹出这条音轨的五线谱。先看乐谱最左边的谱号，确定这是高音谱还是低音谱，然后浏览一下谱子，如果是高音谱注意有没有音符超过上加五线(上方增加的第五条线)；如果是低音谱，看有没有音符超过下加三间（下方第二条线和第三条线之间）。接着检查一下这条音轨中的最高音和最低音之间是否超过两个八度，简单的办法就是在大合奏中先输入最高音，接着看是否能够输入最低音，如果不行就说明超过了越界了。如果有越界的音符，就要考虑是否放弃这条音轨了，因为大合奏将无法完整输入。而如果这条音轨是主旋律，那就要放弃整个MIDI。将所有的音轨都按照这种方法检查一遍（打击乐器音轨无需检查），无误后就可以进入下一阶段了。

高音 低音

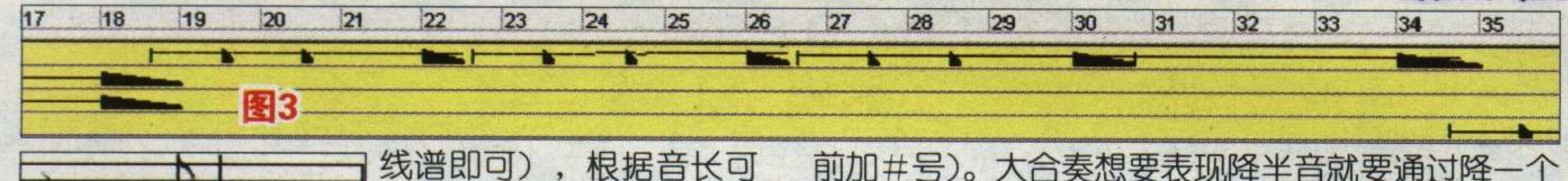
图2
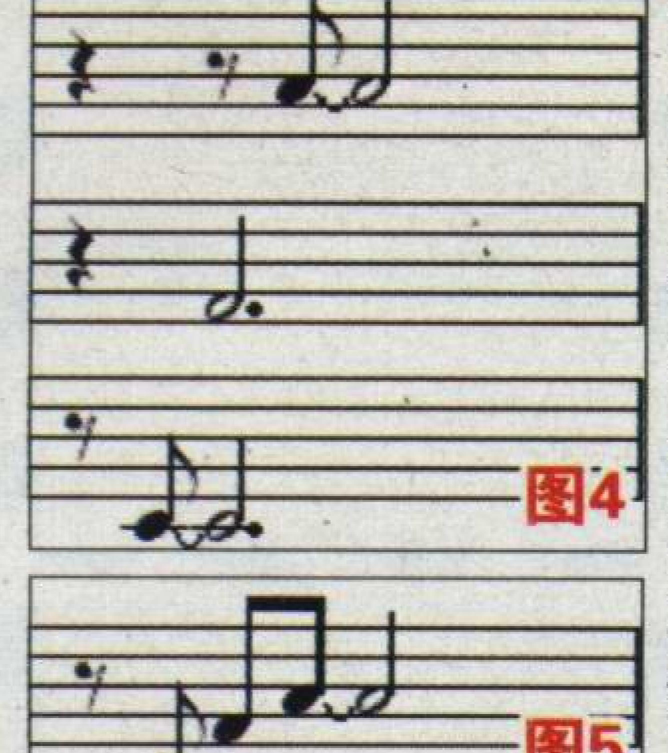
◆音轨的选择◆

由于大合奏只能输入八条音轨，所以碰到超过八音轨的MIDI文件，我们可以考虑删除一些不重要的、过短的、效果不明显的音轨。怎么来判断呢?注意每条音轨前的“M”、“S”按钮，M表示的是Mute静音，S表示的Solo独奏。我们可以按下某条音轨的S按钮，让电脑单独播放这一音轨感受一下。选定所有重要的音轨后，按下其他预备删除的音轨的M按钮，仅让选定的音轨发声，而这就是我们想要的最终结果了。

一般情况下，删除音轨并不是最好的选择，这会使乐曲的表现力降低。因此在决定删除某条音轨之前先要看看它是否有可能与其他音轨合并。（这里的“合并”以及后面的“分解”指的是在脑子里形成一个概念，然后在最终输入NDS时加以实施，并非使用软件来改变五线谱）合并首先要考虑的就是各音轨乐器的性质，比如图1中的曲子第9到20音轨都是打击乐器的效果，它们完全可以合并到一起；然后就是考虑怎样衔接和组合。

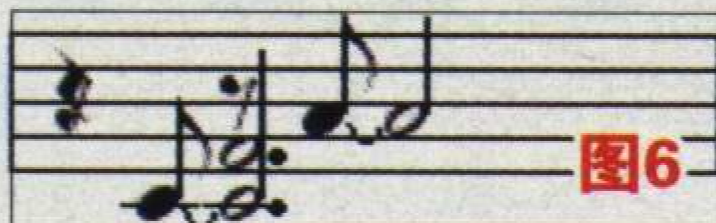
举两个例子说明：图3中显示了4条音轨，都是吹奏乐器，前两条音轨是高音，正好在第18小节可以完全衔接上，而后两条音轨都是低音，在中间空置十几个小节后也可以自然的连上，这样就可以分别将前两条和后两条音轨合并。图4表示的是3条吉他音轨中某小节的五线谱（要同时显示多条音轨的五线谱，只需按住Ctrl键来选择多条音轨再打开五





线谱即可），根据音长可以它们组合成图5的样子，实际效果不细听很难听出区别。这样合并既可以减少音轨数量，也可以减少空置的小节，增加了音高的变化频率，使编出来的大合奏乐曲“可玩性”得到加强。

谈了不少关于如何减少音轨的技巧，下面谈谈如何增加音轨。有些MIDI中可能有一些音轨非常的复杂，比如吉他、钢琴之类的，如图6。图6是将图4简单合并以后的样子，这在大合奏上是不可能出现的，但是Cakewalk Pro Audio则有可能。因为有些作者在制作MIDI的时候并没有将音轨分的很细。这就要求我们了解各种音符以及休止符表示的音长，然后慢慢地分析图6的情况将它分解成图4的样子。分解音轨可以强调某种乐器的效果，更加完整真实的在NDS上还原MIDI音乐。
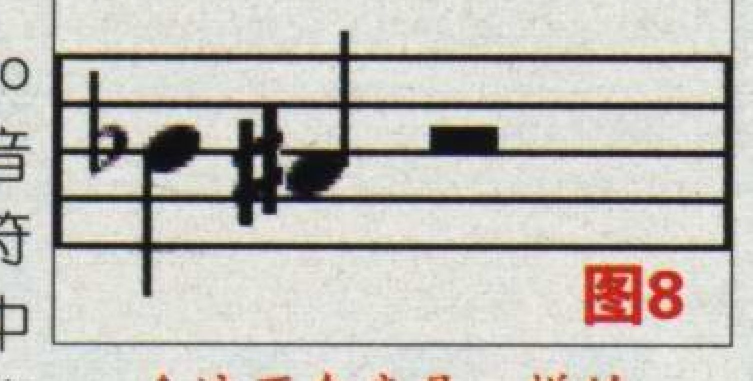


综合考虑并确定如何安排音轨后，建议再做一次筛选。这次的重点应放在检查合并音轨里的音跨度有没有超过两个八度（超过了就不能合并），以及乐曲总长度是否超过120个小节。如果长度过长，可以考虑去掉一部分前奏或者少重复一段高潮。

◆正式输入大合奏◆

前期工作准备就绪后，就可以正式开始输入了。大合奏需要我们输入的数据有乐曲的速度，也就是“TEMPO”，还有每条音轨要表现的乐器，以及音谱号，最后才是五线谱上的音符。我们按照步骤在Cakewalk Pro Audio寻找这些数据，首先用Cakewalk Pro Audio播放一遍MIDI，确定音乐开始后注意看工具栏中的“速度”一栏，前面的绿色数字就是TEMPO。接着在Cakewalk Pro Audio中选中一条音轨左边的序号或名称，然后按鼠标右键再选择音轨属性，在“H音”后面表示的就是这条音轨的乐器，在大合奏上选择相同或类似的即可。音谱号则在五线谱的开头，很显眼。最后开始输入音符，没有合并也不必分解的音轨最简单，打开五线谱按照顺序一个一个音符的输入即可。需要注意两点：
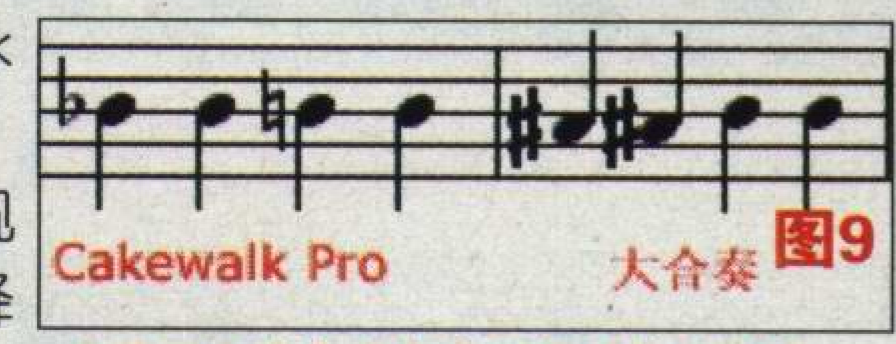


1、Cakewalk Pro Audio中有降半音的音符（音符前类似b的符号），但是在大合奏中只能输入升半音（音符前加＃号）。大合奏想要表现降半音就要通过降一个音然后升半音来实现，麻烦一点，但是效果是一样的。



↑这两个音是一样的。

2、Cakewalk Pro Audio中，一个小节内出现了升半音或者降半音的符号，此符号作用直到小节结束前都有效。也就是说后面的音符如果跟升降半音的音符处于同一线或间的话，虽然没有符号，同样有升降半音的效果，直到小节结束或者出现还原符号为止。而大合奏不同，变音符号只负责一个音符，图9给出更加形象的解释。



↑同一小节在两者中不同的输入方式。

碰到想要合并或者分解的音轨就要细心了，因为Cakewalk Pro Audio并没有提供一个现成的谱子，需要我们按照事先的设想边改写边输入。输入合并音轨时建议同时打开待合并音轨的五线谱，按照音高音低从上至下排列，这样相对比较直观；输入分解音轨时，则要格外注意音符和休止符表示的长度。建议在大合奏上，分解音轨之间一个小节一个小节的交替输入（可以利用select键快速切换）。打击乐器的音轨读谱方法与其他乐器不同，音符表示的不是音高而是乐器的类型。这个基本上用耳朵听就可以听出区别，然后选用适当的鼓来输入。

输入是最后最关键也是最辛苦的步骤，笔者有一些小心得与大家分享。

1、利用五线谱窗口中左上角的“刷音”按钮（一个小喇叭图案），可以方便地反复播放一个或几个音符，以确定音高。这一招对还没能透彻理解Cakewalk Pro Audio半音变化的朋友最有用，看不懂听一下就懂了。对快速确定正确的打击乐器也有帮助。

2、按下五线谱窗口工具栏上的“布局”按钮，在“五线谱属性”的“谱”中可以改变谱表的性质。其中“高音/低音”可以同时显示高音谱和低音谱，或许有助于分解音轨时的分析。如果是打击乐器音轨还可以选择“打击乐器”，这样就会改用不同的符号来表示不同的鼓。

3、大合奏的谱子中某音符前如果出现升半音的“＃”号，意味着游戏时这里要求你同时按L键。如果＃号出现过多，而你觉得按L键频率过高加大了游戏难度，不妨试着使用大合奏中的“转调”功能改变一下曲子的“调”。这样可以减少一些临时的变音记号。

4、当你试听自己编的曲子时，下屏会变成调音界面。这里可以控制各条音轨的音量，也就是最终在游戏模式播放的音量。如果你对怎么调音拿不定主意，可以在Cakewalk Pro Audio的音轨窗口中按右键选择“调音控制台”，参考每条音轨下方的音量。

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中

调试基础

文/funlove 责编/冒人

汉化者是一个很特殊的群体，只要有一颗积极上进的心，每个人都能在其中找到自己的位置。要成为合格的破解员需要一定的计算机知识和经验，以及领悟创新的天赋，不是每个人都能做到的，但和软件的Crack不同的是，汉化一个大游戏的工作量已经远远超过了一个人的承受能力，以小组为单位的汉化团体越来越依赖于各种角色的配合工作。在我参加汉化的这一年多时间里，认识了很多同行朋友，也学习到了很多新的东西，相信汉化特别是合作汉化的体验将会给每一个参与者留下最珍贵的回忆。汉化等着大家！

关于GBA游戏的汇编破解，很多是参照了Nintendo公布的GBA系统与编程手册，在网上也能找到翻译的中文版，名字叫做《GBA系统参考》，张晓波译。汇编破解也常称为ASM Hack，如果读者接触过电脑软件Crack，那么对此一定不会陌生，因为它们在破解思路上大同小异，而破解员的能力是能否顺利破解的最关键因素。在这里我们不花很多篇幅讲述具体的破解过程，而是着重介绍汇编破解的相关知识。

在本文中，我们将接触一个GBA汇编破解的王牌软件——No$GBA Debugger（以下简称No$GBA）。“Debugger”意味着这是一个调试器。软件界面如图一所示。左边是代码区和数据区，右边分别是游戏界面区、寄存器区和堆栈区。这和一般的调试工具是类似的。

↑图一　No$GBA Debugger 软件界面。

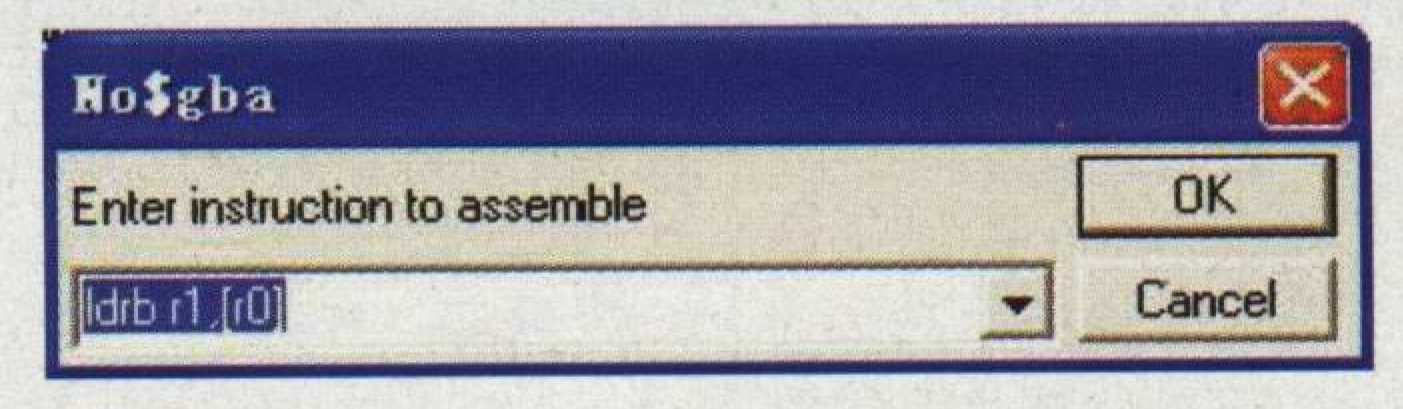
一旦GBA游戏被运行，原GBA ROM的内容就被映像到从08000000h开始的内存区。从08000000h到09FFFFFFh称为卡带ROM等待状态0，共包括255Mbit的游戏ROM区和1Mbit的闪存区。也就是说，一般的GBA游戏最大只能是255Mbit，其存档最大只能是1Mbit。既然是ROM(Read Only Memory)，这部分的内存就是只读而不可写的。这部分也可以看成是GBA的“外存”在内存中的镜像。

从00000000h到07FFFFFFh都是GBA的内存，其中按照用途划分成几个区段。常用的有00000000h到00003FFFh的系统调用区，04000000h到04000300的寄存器区，05000000h到050003FFh的调色板区，06000000到06017FFFh的显存区等。具体的功用可以参见手册，这里不再赘述。

由于GBA的CPU是32位的，它的每个寄存器也都是32位（4个字节）的，在图一的寄存器区中就可以看到各个寄存器的当前状态。其中，r13是栈指针，它和堆栈区对应。r14是连接寄存器，用于语句跳转。

正是由于32位CPU的强大机能，GBA可以很流畅地执行全32位的ARM方式代码。但同时GBA也兼容另一种简化ARM模式，称为Thumb。ARM和Thumb模式的切换通过跳转地址的奇偶来控制。在通常游戏中应用得更多的往往是Thumb。如图一中，将代码区的一条代码提取出来看：080007FA 2800 cmp r0,0h

分别表示代码地址、内存中的数据、汇编语句。这里，080007FAh位于ROM镜像区，而2800h只有2个字节，表示这是一句Thumb模式的汇编语句。在语句上单击右键，选择“Change Instruction”就可以手动输入汇编语句（如图二），以改变原有的内容进行调试。



↑图二　手动输入汇编语句。

但在Thumb模式中，有几类语句是不能用这

刘德忠　不要为游戏所累，玩掌机最重要的是玩出好心情。
读者资料　18岁，男，300274，天津大港区官港街建工里26-1-2，兴趣：乒乓球、掌机

种方式输入的，如立即数操作和一些跳转语句。这些跳转语句即使在Thumb模式下也被编译成4个字节，如：

```
080006EE   F7FFFF37   bl   8000560h
```

它的编译规则比较复杂，和语句的相对位置有关。另外一种重要的立即数操作方式在汉化中应用非常普遍，如下面的语句：

```
080006BA   4911   ldr   r1,=3000024h
……
08000700   0024   lsl   r4,r4,0h
08000702   0300   lsl   r0,r0,0Ch
```

```
080006B8 B570       push    r4-r6,lr
080006BA 4911       ldr     r1,=3000024h
08000700 2400000304000000400B5024803F054F8 $...........H..T.
08000710 01BC0047A41E030800B5054800680028 ...G........H.h.(
08000720 01D013F0ABF814F0E5FD01BC00470000 ..............G..
08000730 1C000000300B50A48B03001780121017 0 ........H.0.x.!.p
08000740 0849086801300860074908780130087 0 .I.h.0.`.I.x.0.p
08000750 06480068002801D013F090F801BC0047 .H.h.(.........G
[08000700] = 03000024
```

↑图三　立即数操作示意。

如图三，在这个语句上点击鼠标，可以看到状态栏出现[08000700]=03000024的字样。这意味着这个语句调用了在08000700h位置的立即数。这个地址是根据偏移算出来的。如指令地址为L1，低字节数为N，则对应的立即数地址L2=(int(L1/4)+1+N)*4.。在本例中即为(int(080006BAh/4)+1+11h)*4=08000700h。（int表示取整）

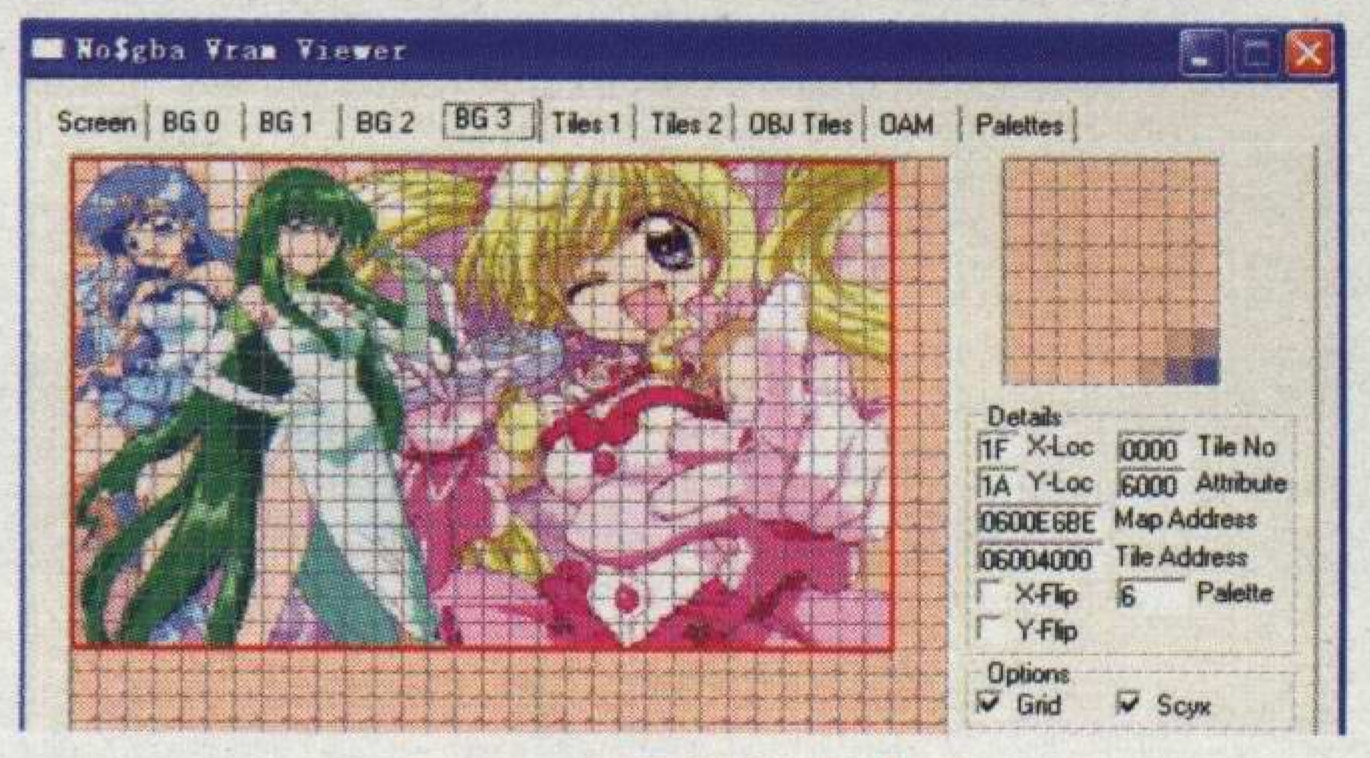
作为一个强大的调试器，No$GBA有它自己的一套断点规则，我们将在下一期详细介绍。通过各种断点的应用，可以非常方便地跟踪游戏的执行过程，以达到破解汉化的目的。

接下来要讲述的是No$GBA的可视化显存浏览器（Vram Viewer）。按F5就进入图四所示的界面。这里的各个标签分别显示了GBA显存的各个部分内容。BG0到BG3称为背景控制寄存器，根据具体游戏中采用的背景模式不同，它们也有不同的功能。一般说来，在其中总能找到当前的背景(如图五)。移动鼠标，在右边就能显示当前Tile的具体



↑图四　可视化显存浏览器。

内容。这里常用的是Tile Address（Tile地址），它是Tile在内存中的位置，对跟踪调试很有帮助。



图五　背景控制寄存器

Tiles 1和Tiles 2标签是两套Tile集合，在组合形成背景之前，Tile就存放在这里。OBJ Tiles和OAM对应，表示当前使用的所有精灵(Sprite)。在图像汉化中，精灵的概念尤其重要，这里就不详细叙述了。最后的Palettes是调色板，分背景调色板和前景（精灵）调色板。合理地利用这些内容，是用No$GBA的使用关键。

No$GBA是一个非常强大的GBA汇编破解、跟踪调试工具，甚至也可以用它写出简单的ARM和Thumb程序来改动原有ROM。这些属于很底层的破解，也是真正完美汉化必须掌握的一项技术。由于大部分技巧具有太高的技术性和专业性，所以在这里不介绍了，如果在破解时碰到疑问可以和我联系共同讨论。下一期的重点是GBA的图像显示方式，以及利用No$GBA进行简单的断点设置和跟踪。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

堆栈——即Stack，编程名词。指数据的临时存放区，遵循后进先出的规则。

寄存器——即Register，汇编名词。指和CPU直接关联的几个存储单元。有的寄存器具有特殊的功能，如充当特殊指针。

显存——即V-Ram，指用于显示的内存区。

跳转语句——编程中，在语句之间跳转需要借助跳转语句来实现。在ARM中有两种跳转语句，分别对应需要返回的跳转（即子程序模式）和无需返回的跳转。

立即数——汇编名词，对应一类寻址方式，即立即数寻址。在Thumb中，32位的立即数指令通常是带偏移的指令。

偏移——即Offset，编程名词。指和基准地址的相对差别量。

断点——即Break Point。在调试的时候指定程序中断的条件，称为一个断点。

背景——即Background。一般用于保存相对稳定不变的画面。

精灵——即Sprite。显示优先级比背景高，也称为前景。一般用于运动画面的表示。

汤伟浩	作为一部主机，游戏性自然至关重要，一味追求全面发展，只会是一种全面平庸的“怪胎”。
读者资料	18岁，男，226400，江苏如东高级中学高二7班，兴趣：掌机、PG、读书



文/安娜
责编/雪人

网游，手机游戏，漫画，电视剧



“游戏和动漫永远密不可分”这句话以前可能只适用于国外的游戏产业，但现在国内游戏厂商也开始奋力跟进了。《圣女之歌》是一款在国内知名度比较高的网络游戏，目前已经推出了第2代。但它的运营商并没有满足于当前的成就，先是与西安电视台联合制作了一部《圣女之歌》电视游戏短剧，将《圣女之歌》游戏内容剪接，利用动画的效果，以精湛华丽的影音演出再次将《圣女之歌》唯美的画面再次展现给广大玩家。游戏剧采用《游戏俱乐部》知名节目主持真人配音，并配有旁白字幕，共6集，每集时长17分钟。首播即日即创收视率的新高，为作品的推广打下了良好基础。如今《圣女之歌》的运营商又联手一家移动游戏开发商开发了适用于手机的手机版《圣女之歌》，而且在游戏即将登陆百宝箱之际，开发商为配合游戏的上市特意制作了精美的系列漫画，利用漫画的传播来为游戏造势，可谓“老谋深算”，先不说最终效果如何，光是开发商这种运做策略就值得我们向它脱帽，中国游戏产业如果都能有这种开拓精神的话，那国产游戏肯定会有一天真正扬眉吐气！

英特图抢滩中国



3月10日，互动多媒体引擎及内容提供商英特图总公司在北京召开了“领跑3D应用－英特图登陆中国新闻发布会”，宣布其北京分公司正式成立，标志着英特图全面迎合3D技术日益增长的需求和抢滩移动增值业务市场的信心。英特图公司于2001年在美国加州成立，致力于提供领先的无线3D多媒体技术，让手持设备消费者最大程度地享受丰富的无线互联应用的乐趣，同时它还提供创新的3D即时互动影像视觉服务与相关商业应用。英特图的发言人放言将在一年内将多款主流手机上加入3D引擎，使之成为3D手机。3D手机与以往一些仅能玩3D游戏的手机有所不同，它除了可以玩超绚的3D游戏外还支持3D图像菜单、3D人机互动游戏及网络游戏等功能。英特图目前已与多家国内手机厂商建立了合作关系，相信今年下半年一种新型的3D手机有望成为移动通信市场的最新热点。

仙剑俱乐部诞生

曾经风靡整个华人世界的首款中文游戏《仙剑奇侠传》历经十载依然被很多玩家所推崇，在竞争如此激烈的游戏领域里，经历如此长时间跨度，仍被人津津乐道的经典作品寥寥无几。再加上最近《仙剑奇侠传》电视连续剧的热播，使《仙剑奇侠传》这个名字更加响彻全国。为了更好的服务

王宇	任天堂许多年的盛世王朝仍在继续，可它独霸天下的皇位已不复存在了。
读者资料	16岁，男，655000，云南省曲靖市麒麟区卫生学校人事科，兴趣：足球、GBA

广大仙迷们，作为台湾大宇子公司之一的网星史克威尔艾尼克斯上海分公司（以下简称上海网星），隆重推出极具权威性的仙剑官网仙剑俱乐部http://xj.1669.com.cn。



这个俱乐部有别于其他传统仙剑网站，仙剑俱乐部除了拥有传统的游戏资源资讯之外，还推出一系列由上海网星研制开发的仙剑系列无线产品，真正做到更全面的为玩家服务。无论是仙剑短信游戏和wap社区的推出，还是即将上市的仙剑mobile游戏预告，都尽数收录。此外，正在全国热播的仙剑电视剧也在这里驻足领风骚，各集主要剧情、主要演员的相关信息、精彩剧照片花等统统一网打尽！另外，玩家还能通过各种方式将仙剑图铃下载到手机上，让您随身随处感受荡气回肠的柔美曲调，见证刻骨铭心的爱情！除了这些，玩家们还可以通过wap社区和俱乐部的七嘴八舌BBS互动交友，寻找志同道合的朋友共同探讨仙剑的真谛！如果你是一个真-仙剑粉丝的话，那就赶快行动吧！







索爱“PS2手机”野望



在每年一度的Cebit大会上，作为移动Java 3D技术的领先者，索尼爱立信通过在大会上展示12款支持3D功能的手机、与游戏发展商结成合作伙伴关系、参加主题论坛以及提供免费的技术支持等活动将进一步巩固自己的领先地位。

2004年，索尼爱立信发布了它的第一款Java 3D功能的手机。从那以后，索尼爱立信便开始不断继续加强Java 3D方面的研发。2004年，索尼爱立信一共推出了六款从入门级到高端级的Java TM 3D新机，使索尼爱立信成为市场上唯一提供多款3D功能GSM/UMTS产品的手机生产商。2005年3月初，索尼爱立信又一口气推出了六款最新的Java 3D功能手机，包括K750、J300、K300、Z800、K600和W800 Walkman手机，这些最新产品的发布展示了索尼爱立信在移动游戏及Java 3D创新等方面的决心和实力。作为一个老牌游戏主机制造商，索尼很清楚必须打造一个王牌游戏平台才能有与诺基亚控股的Symbian游戏平台抗争的资本。现在索爱Java 3D阵营一共拥有了十二员猛将，2005年索尼爱立信将在3D游戏战场中与诺基亚放手一搏。

为了帮助专业的无线开发商更好地研发Java 3D，索尼爱立信开发商世界免费向全球开发商提供了一系列的服务。在开发商世界网站上，一个新的Java 3D论坛正式开放了。该论坛拥有强大的后盾，包括经验丰富的开发支持工程师，开发商指南，移动Java 3D开发特别利益书，以及Java 3D技巧和建议，代码样本等。索尼爱立信J2ME软件开发包(SDK)支持MIDP1.0和2.0版本，全真3D模拟环境并可自动纠错。此外，索尼爱立信的展位上还展出了多款安装了数码巧克力和Gameloft公司提供的精彩3D游戏的手机，参观者可以近距离体验全新的Java 3D游戏。



本期PDA游戏 TOP5

Guardians alpha preview

游戏类型：ACT　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.BOOQIO.com
适用机型：Pocket PC

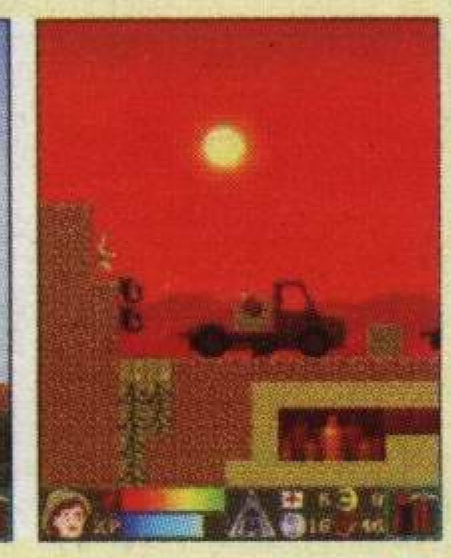
一款欧美版的《合金弹头》，游戏无论设计还是风格都与《合金弹头》如出一辙，看来《合金弹头》系列不只是在亚洲独领风骚，即便是在欧美地区也不逞多让。虽然风格神似，但这个游戏的人设却要比《合金弹头》差多了，里面的场景与角色绘制的一塌糊涂，颇有点印象派风格……不过瑕不掩玉，游戏本身玩起来的感觉还是相当不错的，如果你想在PDA上过把《合金弹头》瘾的话，那不妨试试它。



Curse of the Pharaohs

游戏类型：RPG　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.justmobilegames.com
适用机型：PocketPC；Smartphone

脱水版的印地安纳琼斯，在游戏中我们扮演一位考古学家贾斯廷·托珀姆，一个无畏的英国考古学家，他终生都在穿梭于世界各地的名胜古迹中探寻宝藏。这一次他的使命是揭开神秘邪教“Anubis”背后的秘密。在游戏中有多种武器可供玩家使用：左轮枪、猎刀、炸药和铁锤，不同的环境借助不同的工具开路。虽然这款游戏画面有些弱智，音乐也很一般，但探宝题材始终都是一个让人兴奋的主题，相信很多玩家(特别是男性)都会对这类题材情有独钟。

Village Sim

游戏类型：SLG　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.ldw.com
适用机型：Palm OS

PDA上的模拟村庄，在它的身上你是不是看到了口袋牧场的影子呢？这款游戏与任天堂的口袋牧场同属一个范畴，在游戏中我们要扮演一位农夫，将自己的农场经营壮大，不断发展。同时你还要协调农场中各个成员间的关系，让他们和睦相处。这款游戏的画面和音乐都比较质朴，目前开发商的官方站上已经开始提供β测试版下载，如果你的Palm机型是Palm OS 5.0以上版本的，那赶紧去下一个回来玩吧，现在可是免费的哦！



Kyle's Quest Dungeons 1.0

游戏类型：RPG　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.crimsonfire.com
适用机型：Palm OS

Kyle's Quest系列的最新作来了！Kyle's Quest系列是一款非常出色的PDA RPG系列游戏，在PDA界小有名气。它是一个类似勇者斗恶龙的RPG冒险游戏，这款游戏最大的优点就是玩家自己可以下载免费的关卡编辑程序，创作完全属于自己的游戏关卡。最新的这款《Kyle's Quest Dungeons》讲述了勇者Kyle屠魔的故事，在这部游戏中Kyle的族人受到了魔鬼的侵袭，他为了保护自己的村子，踏上屠魔之路。在游戏中有多种友方伙伴可供我们选择，借助这些能力各异的同伴我们方可完成各种任务。



Mahjongg Deluxe 3D

游戏类型：TAB　上市日期：2004年3月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：PocketPC；Symbian

这是一款在老外眼里非常神秘且古老的麻将游戏，但在国人眼里其实它就是一个“连连看”类游戏的小变种。这款游戏的玩法很简单，玩家只要找到两张相同且不被其他牌压着的牌便可以将其消去，消完为止。游戏一共有7局，除了精美的画面外还为我们准备了若干动感的音乐，如果你还嫌不够，那还可以从开发商的官方站上下载其他更新内容。同时这款游戏的开发商还为我们提供了手机版本，实在是一款国人必备的休闲游戏。



本期手机游戏 TOP5

饿狼传说

游戏类型：FTG　上市日期：2005年3月
官方网站：www.m-dream.com.cn
适用机型：JAVA

特瑞、比利、不知火舞，不用我说你也应该知道这是什么游戏了吧？《饿狼传说》手机版闪亮登场！这款《饿狼传说》与先前介绍过的国内手机版《拳皇》都是由同一家公司开发完成，《拳皇》这款游戏据说去年在移动百宝箱的下载量位居NO.1，由此可知这款《饿狼传说》应该也不会辜负厚望。作为SNK格斗游戏的奠基之作，《饿狼传说》系列从91年开始就在街机游戏领域中一直占据着极其重要的地位。不过被移植到手机上的这款格斗大作，人物方面大大缩水，只保留了原作中最为经典的三大人气角色：特瑞，比利和不知火舞，多少让人有些遗憾。



暴斗上海滩

游戏类型：ACT　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.imy.cn
适用机型：JAVA

《暴斗上海滩》是一款让人热血沸腾的游戏，一看画面便让很多玩家热血沸腾，因为它实在……太像FC上的《热血硬派》了，用日本人的游戏原形来重新演绎抗日题材游戏，这也是一种全新的抗日手段。在游戏中，主人公身着学生装，雪白的围巾随风飘扬，导演！这不是英雄本色吗？游戏中你会遇到各种各样的样子粉可爱的敌人，流氓、伪军、日本流氓、日本兵，当然，最厉害的BOSS也不会少。这款游戏风格与《热血硬派》也很像，暴力的感觉浓厚但不血腥，相反还有些搞笑，玩家可以轻松上手。



魔龙帝国

游戏类型：STG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.imy.cn
适用机型：JAVA

手机版的《飞龙》，非常过瘾的一款射击类游戏。该游戏描述了一场中土世纪龙魔大战，高傲的红龙，邪恶的黑龙，面对被诅咒的尸龙，狂暴的三头圣龙，以及残忍狡诈的白龙，可以称得上是龙龙大集合。游戏中除了超华丽大招外，还为玩家提供了丰富的蓄力系统，让玩家近距离体验眼花缭乱，目不暇接的感觉。同时，游戏的场景也非常宏大，如同史诗电影一般的豪迈场面，挑战普通手机游戏画面的最高境界。



NBA职业篮球2005

游戏类型：SPG　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.gamebean.com
适用机型：联通BREW

NBA篮球众星也登陆国人手机喽！与大多手机篮球游戏不同，《NBA职业篮球2005》是一款经过官方授权的篮球游戏大作，它的原开发商是国际掌上游戏开发商中大名鼎鼎的JAMDAT公司，这个公司开发过《东尼霍克滑板》、《指环王》、《哈利波特》等一系列手机游戏超级大作。在《NBA职业篮球2005》中所有球队，球员均以2005年NBA官方提供的赛季实名形式加入其中，在游戏中我们可以随意操控这些大腕进行一场掌中NBA职业联赛。



超级炸弹人

游戏类型：ACT　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.gamebean.com
适用机型：联通BREW

手机上的炸弹人类游戏玩了不少，但HUDSON原版的你玩过没有？这就是一款HUDSON原版超级炸弹人，正如游戏名称一样。本作是一款由日本著名游戏公司HUDSON公司授权移植的超级炸弹人。绝对过瘾的感觉，绝对不一样的感觉，出色的画面表现，有趣的道具设定，那些让我们感动的一张张熟悉的面孔……这些只有在原汁原味的HUDSON原版超级炸弹人才能体验！



谭天发	PSP仍然在缺货中，价格仍然高扬虽然主机诱惑力巨大，但我还是理智地告诫自己，不要冲动等降价。
读者资料	14岁，男，556000，贵州省凯里市九年制实验学校初一4班，兴趣：玩掌机

机动战士高达Vol2 JABURO

机种：WSC	厂商：BANDAI	发售日：2001年
类型：ACT＋AVG	容量：64M	经典度：★★★★☆

一句话短评：比起Side7来说完全是鸟枪换炮式的进步，容量、音乐、画面、系统的进化使本作可堪经典之名，但对原作剧情的拘泥导致了难度加大。

年初Side7的热卖使B社在WSC众多先发软件销量疲软的时候看到了点似是而非的曙光。在6月份之前回收的大量回函卡表达了“希望购入续作”的意愿，这对B社无疑是一剂强心剂。游戏人群中剧场版观众较多的特点也使B社终于拿出了三部曲的第二作：机动战士高达Vol2 JABURO。初一看去，这部作品应该就是《哀战士》的游戏版，虽说其中剧情有着某话至某话的区分：但对多数明眼玩家来说这只是为了区分各关卡而设的。从前作开始，B社对剧场版的爱好就是众所周知的了（那句：坊やたからさ此后的一段就完全是剧场版设定）。



在对剧情耳熟能详的时候，我们不妨把目光转到系统上去，在这个时候似乎可以少发点牢骚了。本作采用了半真实时间系统：当对敌方做出行动后，我方与敌方同时进入反应状态（即光标向行动点移动），反应快的一方先做出行动，被攻击方倘被击中则完全的反击不能。这个系统比起前作里的“你打我一下，我击还你一下”那种让人哭笑不得的设定更好地体现了“机动”这个特点。不过如果在自机视界内遭遇敌机攻击的话也就只好看自己的防御行动速度是否够快了。在攻击中的武器使用也比前作要体贴许多，随着攻击距离及攻击对象的不同，电脑会自动为玩家提供可选用的作战武器：比如近距离内泛用的高达铁锤在远距离作战中绝对不会出现，近距离对MS的撞击在近距离对大型工事类敌人攻击时也不会出现，虽说光束格斗系武器远近通吃，但对空的话就只能用光束军刀慢慢扛了。前作中的两大霸道设定：狙击和光束长矛遭到了较大的削弱。前者的出现概率太低，就算是远距离光束系攻击反应速度较快也不一定就能够进入该模式；倒是进入狙击模式后一击必杀的概率提高了许多，这未免有些讽刺。至于后者，攻击力



由原先的30减到10，在普遍的追加反击不能效果之后，这件武器所能做的就只有削减敌机能量这一件事情了，虽说效果明显，但这种不痛不痒却耗4格能量的攻击还不如传统的巴尔干炮来得实在些。





比起我方的强化，敌方的强化也是显而易见的。比如Dopp的灵活性比起前作就有了提升，不再是那种飞来飞去只等着吃要命那一枪的傻瓜机体了。前作中只有一次生命的马塞拉攻击车也还有炮塔腾空的“第二次青春”（尽管只值一阵巴尔干炮横扫）。而这里最让人感到游戏难度的部分就是敌方的援护（援护机体数就是左右上角在联邦和吉翁军徽处出现的数字所表示的）。当你独自一机对抗5至6台攻击车时完全可以体会到那种不知从何处而来攻击的威胁，一旦敌方援护发动，那么等着自己的就是攻击效果被取消然后遭遇到直击效果的攻击。好在我方也能适时发动援护攻击，但考虑到第十三独立部队的兵力那也就只好省省了，幸而命中率比起前作中十之一二要好很多了。

本作的容量比起前作翻了一倍，这使得游戏中的画面效果比起前作要显得鲜亮许多。在这里B社彻底抛弃了早年TV版“简约”的画风而跟随了剧场版的精细画风，并增加了多幅插图，玩家显然能够由此得到更好的临场感和游戏代入感。本作中所使用的几首曲目的混音版比起前作在编排上有所改进，继续推荐使用耳机并对模拟器使用者抱以同情。

一言以蔽之，本作作为WSC中期的中坚软件力量的重要组成部分，其品质不可不谓精良。但在GBA上升期想以这样一批只有特定人群方能引起关注的作品来力挽狂澜实在是勉为其难了。一年战争中第十三独立部队不可不谓居功至伟，但打败公国军的绝非一台白色恶魔。如果B社能懂得这个道理，那么他们也就该明白在2001年的夏天之后，面临天鹅的就只有阿巴瓦库一般的处境了。看着游戏中的白色要塞节节胜利而作为载体的WSC步步衰败，相信诸位也会为之感慨万千吧！

文/LinkTON 责编/小侃

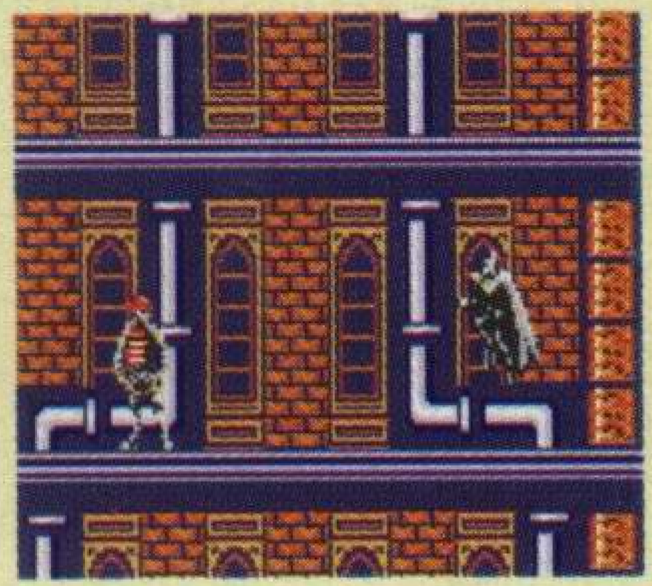
苏旭	游戏是人们心情沉重时，使人心情舒畅的朋友，游戏是人们紧张时，使人精神放松的药物。
读者资料	13岁，男，710032，陕西西安碑林区柿园路铁十五局大院，兴趣：玩掌机、电脑

永远的蝙蝠侠

机种：GG	厂商：ACCLAIM	发售日：1995年
类型：ACT	容量：2M	经典度：★★☆☆☆

一句话评语：GG上的蝙蝠侠系列作品，根据这款游戏可以看出早期欧美厂商的制作水平还赶不上日本厂商前几年的游戏制作水平。

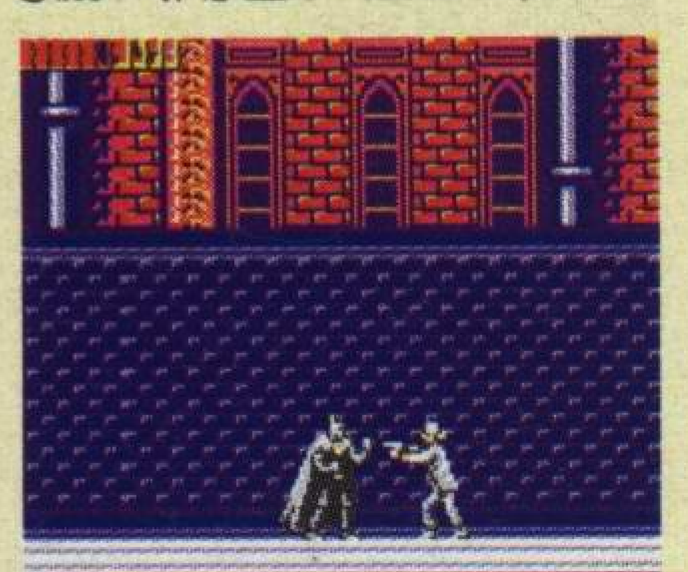
蝙蝠侠这个角色来自于美国的一部漫画，同时也是美国最成功的“英雄式”电影之一。影片成功后掀起了一阵蝙蝠侠热潮，无论是玩具还是电影续作的票房都能达到一个理想的销售额。蝙蝠侠能够如此风光，完全靠主角那一身奇异的蝙蝠装和各种神器道具的帮助（蝙蝠侠那一辆超COOL的蝙蝠车，是多少少年理想中最希望得到的汽车）。漫画将功夫和高科技结合在一起创造出了一个众人皆知的角色。如此火爆的人气作品自然少不了在游戏主机上登场，各大家用机平台上几乎都能看到一身黑衣的蝙蝠侠身影。而这次大家看到的这款蝙蝠侠游戏就是GG上的蝙蝠侠系列作品——《永远的蝙蝠侠》。

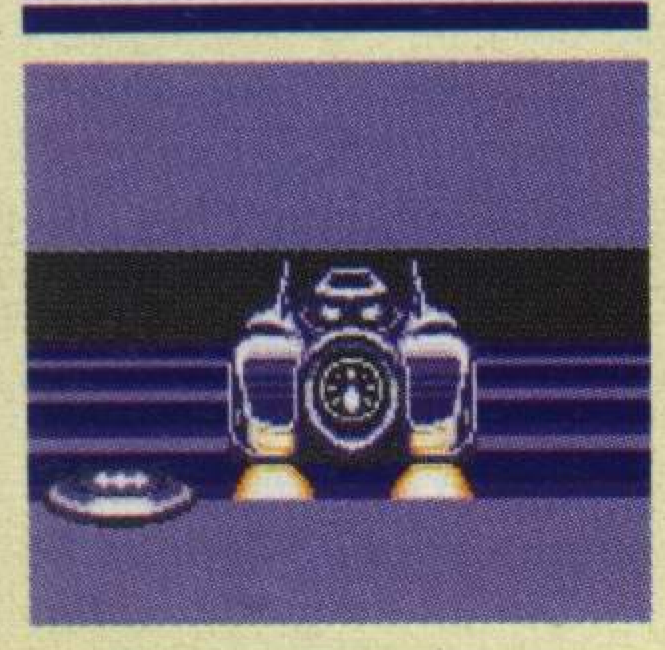




《永远的蝙蝠侠》这款作品是由ACCLAIM公司于1995年在GG上制作的一款ACT游戏。游戏是根据电影改编而来。故事讲述的是新的罪犯“双面人”出现在原本已经没有罪恶的哥汉市，他与“谜语客”联手一起对付蝙蝠侠。“双面人”使用“谜语客”所发明的脑波吸收装置在哥汉市为所欲为。而蝙蝠侠在消灭“双面人”的过程中遇到了不少的困难，好在得到了新伙伴狄克也就是罗宾的帮助才成功的将“双面人”与“谜语客”彻底击败。虽说游戏是根据电影改编而来，但是在游戏中真正能够与电影沾上边的就是游戏的名字与游戏角色。在正式开始









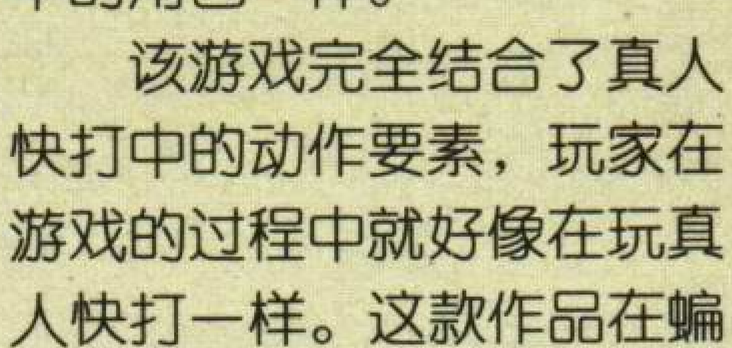




游戏之前会让玩家们先选择两个附属武器，选择OK后就正式的进入了游戏。这个游戏给玩家们印象最深的应该就是那颜色单一的游戏背景与极为类似真人快打的手感，接触过真人快打的玩家们上手这款游戏会觉得相当容易，角色的出招方式与真人快打2代一模一样。由于GG上只有两个按键的关系，游戏在操作上还是做了一些改动，站立不动的时候按B是中断连续拳，前和B一起按是高段连续拳，下+B是真人快打中经典的下勾拳，四个不同的方向分别可以使出4种不同的招式，特殊道具的使用方法则是波动拳的出法。在游戏中按下开始键再按B键蝙蝠侠会用衣服将自己围住，此时的他全身呈无敌状态，不过敌人会一直在蝙蝠侠身边不停地出招，只要玩家一变回普通状态就会遭到攻击，所以这个技巧的设定完全就是“鸡肋”。此外蝙蝠侠在移动的时候动作也和真人快打中的角色一样。







该游戏完全结合了真人快打中的动作要素，玩家在游戏的过程中就好像在玩真人快打一样。这款作品在蝙蝠侠游戏系列中可说是最为失败的一作，游戏完全就是将真人快打与蝙蝠侠相结合，而且剧情除了名字之外和电影完全拉不上关系，新角色罗宾在游戏中根本就没有出现过。好在游戏手感和真人快打相同，整个全程玩下来就当是在玩真人快打的新作《蝙蝠侠快打》好了。

文/BLUE KYO 责编/小侃

石磊	当我没有遇到你之前我的生命是灰色的，当我没有遇到你之前我不知道心跳的感觉，我爱你《掌机迷》，你就是我的初恋。
读者资料	20岁，男，300222，天津现代职业技术学院5-203，兴趣：玩掌机、画画

海贼王 梦之路飞海贼团诞生

机种：GBC | 厂商:BANPRESTO | 发售日:2001年
类型:RPG | 容量：32M | 经典度:★★★☆☆

一句话评语：海贼王游戏中少见的RPG作品，过于繁多的支线情节是反倒成为了游戏的不足之处。

阳光、大海和一群带着理想而踏上征程的少年们构成了新生代的冒险诗篇，这部作品就是在日本曾经风光一时的漫画大作《海贼王》。早期的海贼王作品所登陆的游戏主机除了PS上的乱斗作品之外，剩下的就是WSC上的海贼王系列作品，而掌机界的宠儿GBC上并没有出现过这部作品的影子。许多玩家在玩过WSC上的海贼王作品后，都在想GBC上面的海贼王作品会是什么样子?





终于在2000年，在众多海贼王FANS的期待下GBC上的海贼王终于宣布制作了，而制作公司就是以制作《超级机器人大战》而闻名的BANPRESTO。BANPRESTO当初打算在GBC上根据漫画的故事情节将游戏制作成为系列作品。经过了不足半年的制作周期，GBC海贼王的第一部作品《海贼王 梦之路飞海贼团诞生》登场了。游戏虽然定义为RPG，但是RPG的战斗部分却成为了BANPRESTO拿手好戏SLG。游戏的故事从One Piece单行本卷一《目标海贼王》开始，讲述了路飞海贼团的成立过程。

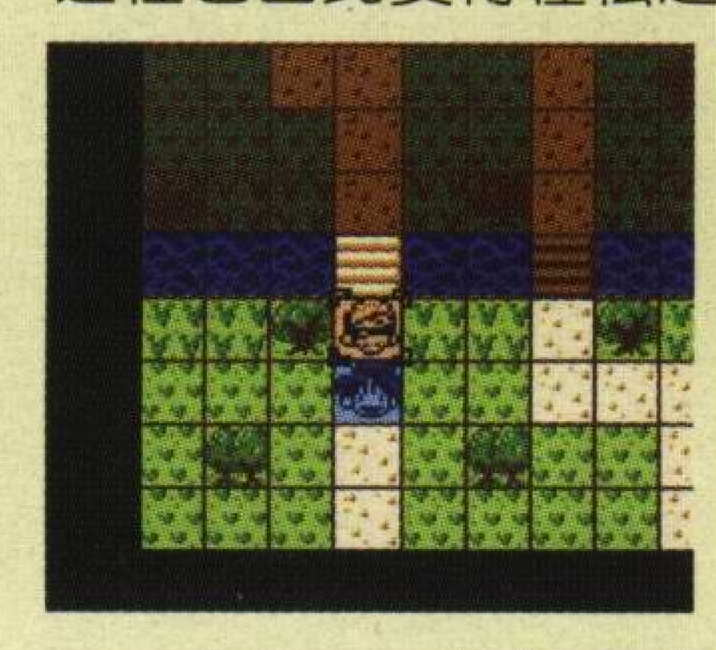
游戏开始的时候玩家会操纵路飞一人在村庄里展开剧情，而从这时开始玩家们在进行游戏的过程中就会接到很多与游戏主剧情无关的原创剧情，而游戏的遇敌方式则是与《口袋妖怪》相同，当玩家们在草地上或者山洞中移动的时候就会和敌人进行战斗。进入战斗画面后玩家们就会看到相当熟悉的BANPRESTO所制作的SLG式战斗画面，在地图中玩家和敌人的头像都用不同的颜色加以区分，在默认状态下玩家可以对角色下达移动、必杀、状态（使用这个指令也可以对敌人进行调查，很实用的指令）和待机，当玩家移动到敌人身边时就可以使用普通攻击和必杀攻击。当玩家使用普通攻击的时候，画面中会出现己方角色的人物头像，同时还会说出一句漫画中的经典台词，随后就会对敌人进行攻击。不过比较让人遗憾的就是游戏并没有战斗动画，取而代之的则是单调的直接攻击。不过当玩家们选用必杀技对敌人进行攻击的时候就会看到一段角色使用绝招时的魄力特写。

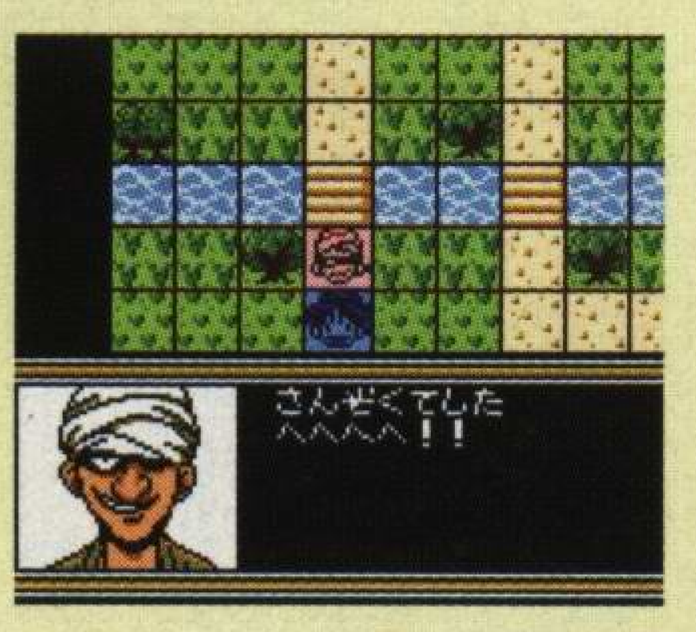






游戏的故事长度较短这一点让人很不满意，所以BANPRESTO就在主线剧情之外加入了许多支线情节。在达成某些主线剧情之前，玩家们要接下许多的支线剧情才可以发展主剧情。但是这些支线剧情的类型基本上都是一样的，打多了难免让人感到无聊。不过也正是因为这些支线剧情和类似于口袋妖怪的遇敌方式，可以让玩家们好好的提升等级，整个游戏过程也因此变得轻松起来。





作为GBC上海贼王的第一部作品，游戏整体来看还是十分值得一玩的。BANPRESTO式的SLG战术应用在这部作品中得到了充分的体现。巧妙地利用战术就可以让战斗变得更加有趣，使用各大角色的长处轻松地消灭敌人就是这部海贼王RPG的宗旨。俺はルフィ！海贼王になる男だ！我路飞是要成为海贼王的男人，让我们一起伴随着路飞的这个理想，与他一起向伟大航路前进吧。

文/BLUE KYO 责编/小侃



巫术外传1～狂王的试炼场

机种：WSC	厂商：BANDAI	发售日：2001年
类型：RPG	容量：16M	经典度：★★★☆☆

一句话评语：Wizardy之名和来自Sir－tech的系统多少保证了游戏的质量，惯于玩普通RPG的玩家们也可以在较短的时间内上手。

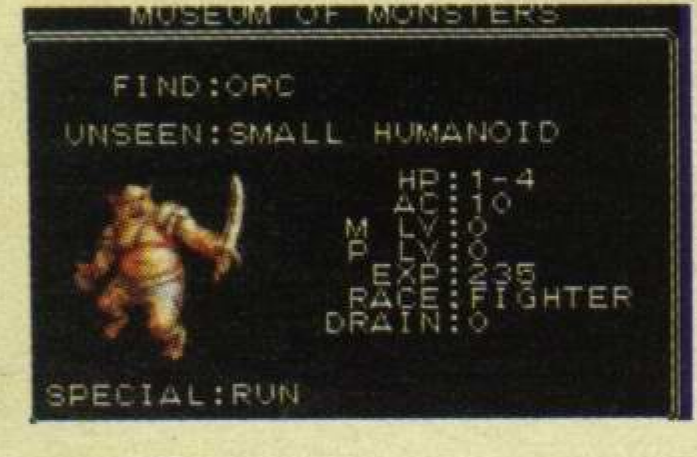
为了填补WS软件的空白，B社作出了相当大的努力。除去大堆高达、数码怪兽游戏外，还有着一些B社花钱买来版权自己制作的东西——此类软件WS时有《卒业》之流，WSC时则有今天要介绍的这一部《巫术外传》做代表。



提到《巫术》系列，老玩家们定然会脱口而出：Sir－tech！这个早在1981年就开始的系列成就了安德鲁·格林博格和Sir－tech以及一度曾大行其道的3D迷宫探索类游戏。本系列一直以探索迷宫这个主题“折磨”了无数来到地下城深处意欲取回宝物的冒险者们。该系列在80年代初被推广到日本，很快就受到了对迷宫有着异样爱好的日本玩家的青睐。虽然《巫术》的正统系列已停止发售，但这就意味着这个系列的终结吗？答案自然是“否”。一些日本厂商早已从Sir－tech处买来了版权进行加工。比如Ascii，比如Atlus，比如B社。在东方的土地上这些浸透了龙与地下城规则的产品又获得了新生。言归正传，让我们来谈谈这部作品的WSC版吧。

对只习惯在2D大地图上四处闲游的玩家而言。《狂王的试炼场》是新奇的，你要在吉尔伽美什的酒场中寻求队友，然后打发他们自己（没错，确实是一个一个去的）去波尔塔可的商店里去配备装备。休息和升级还都得在旅行者之家的客房里进行。如果有人状态异常或不幸翘了辫子那就得送到圣堂救命，可钱不够的话必然会被一阵呵斥后轰出来（怀念勇者斗恶龙了不是？）。如果你还能忍受下去。那我们不妨出城看看。

出城之后的第一个选择就是进迷宫了。这是个地下城，所以举目所及要么是黑黢黢的通路，要么就是灰黄的墙壁和暗红的门，而我们则是在一阵有些阴森鬼气的音乐中潜行的。如果没有一个大地图指向只怕一定会走岔。在一个第一人称视角的地图上移动已经是一件够麻烦的事了，可在路上偏偏还有故意给人“添堵”的区域，那就是黑暗区，大地图上是黑的一片，而移动中就是完全无法辨认背景了。好歹在引导下走到了预定区域，却会时而遇见一些或能辨认具体形状或只能猜出个大概的生物来，在这种情况下也就只能接战了。当我们面对有使用限制的魔法和队员可怜的抗打击点数时，这多达127种的生物不由得使诸位玩家怒从心头起：一旦小队被全灭那就只好帮他们收尸然后攒钱救命了，本作的自动记忆传统实在是无可奈何啊。但好歹收拾了拦路者并在迷宫中发现道具时，心头又不免为之一振。在迷宫中共有120件宝物等着诸位去发现。







如果对一开始召集来的队员不太满意，我们也有办法。出城之后除了去迷宫探索，还可以在训练场创造队员的。在起了一个响亮的名字后，我们可以从5个种族（人类、妖精、矮人、侏儒、草原侏儒）中选择新队员的所属。接着确定属性（善、中立、恶）和分配完参数后就可以在酒场登录到。在设定初期中各个种族各有所长，从矮人的高力量和草原侏儒的高移动力就可以判定他们初期的培养方向应该是战士和盗贼。至于人类的平均，妖精的高魔法力，侏儒的高命中在加点确认的时候也不存在什么难度。在完成初步育成后我们还可以为之改名，修改属性。但在查看队员情况时，有一处让人多少有些不爽：按照D&D规则矮人离开矮人村需要高于50岁方可，可本作的矮人多为15岁前后就出外打拼了。好在这只是一个无关紧要的细节而已。

总而言之，作为一部掌机移植作品，本作较好地体现了本系列的特点。作为WSC重要设备之一的Wondergate在本作中也对应使用，通过这个便利的WSC专用通讯系统，玩家间可以传送人物并下载新的地图。作为巫术系列的一部分，B社的制作可算不过不失。如果你曾是本系列的爱好者或者对第一人称视角游戏有些感觉，那么不妨尝试一下这一部WSC上的巫术外传。

文/LinkTON 责编/小侃



文/PMGBA　责编/小凧

游戏研究——绿宝石精灵联盟单刀赴会解析

绿宝石版精灵联盟的综合能力比红蓝宝石提升了一个层次，人均宠物的等级上升了10级，而且招数方面也有了一定的改变。加上通关前没有了神兽（古拉顿/海皇牙）的帮助，更是增加了难度。为此本文解析一下精灵联盟5大高手的能力，并讲述对战的诀窍和秘技，相信对通关有所帮助！

4大天王及联盟冠军特点：1、恶天王狡猾了，会不断使用辅助招；2、灵天王在战术方面没有明显的提高；3、冰天王基本没什么变化，但还是比较难对付；4、龙天王的打法更加勇猛，不断攻击的一贯作风还是没变；5、前代（红蓝宝石中）联盟冠军退隐了，现在的联盟冠军是原来红蓝宝石里的第8个道馆（水系道馆）的馆主，虽然在宠物的属性方面比龙系差一点，但等级比以前的要高，也不可小看。

以下为各天王资料及对战策略：





恶系天王宠物有：

①恶狼犬：吼叫+舍身一击+扔沙+咬碎

②树怪：寻衅+影分身+虚张声势+神通力

③灾兽：燕返+岩崩+剑之舞+切裂

④虾王：乘浪+剑之舞+怪力+空元气

⑤大仙人掌：寄生种子+偷袭+刃叶斩+棉花孢子

解析：他经常会用辅助技能，不是扰敌就是强化，很烦，不愧是恶天王。先说说第1只恶狼犬，惯用技巧是先出“扔沙”，然后再攻击，一直打不中它是个问题，所以要对付它最好是用带必中技的宠，随它怎么降低命中，打完了在中途换一只就可以了；第2只树怪就更难缠了，4招里只有1招攻击，其他的都是辅助招。经常是遇到强技能就用“寻衅”，不时还用“影分身”加“虚张声势”，不过有个方法可以使它的辅助招无效，就是利用它的“虚张声势”，找只物攻高的宠，宠带了解混乱的果实或主角自己带解混乱的药，只要对方用了“虚张声势”，那就立刻恢复混乱，但加了的攻击力是不会降回去的！攻击力就这样长了2级，找个命中高点的招数，就可以秒杀对方了；第3只的灾兽相对于前2只来说辅助招算少的了，只有一个，但就这一个也够了，因为它是主攻型的，辅助招是“剑舞”，剩下的3个都是攻击招，而且是3个不同属性的招，配合起来攻击面不错，所以对付它的话如果等它剑舞完了后还没解决的话可能就危险了。不过，如果在第2只时能借“虚张声势”攻升2级的话应该可以杀了它；第4只的虾王和上一只的灾兽差不多，大多是先“剑舞”后攻击，但攻击招的攻击面相对就没那么广了，威力比较大的也就是“乘浪”，可是它本身的特攻就不是很好，所以对付它不怎么难；第5只的大仙人掌喜欢使用寄生种子，寄生种子就算换宠也一样有效的，幸好在正常情况下它是最后一个出来，要不然之后打得会比较麻烦。

灵系天王宠物有：

①木乃伊：暗影拳+怪异光+诅咒+守护

②失眠鬼：影子球+精神干扰+十万伏特+空元气

③木乃伊：影子球+急冻光线+岩崩+地震

④失眠鬼：影子球+怨念+鬼火+偷袭

⑤地狱超人：影子球+影分身+黑夜魔影+偷袭



解析：总体来说这个天王算比较好打的，毕竟“幽灵”只不过是“气体”，第1只木乃伊除了“诅咒”要注意以外都还好说，没什么强力攻击的招，加上本身没什么攻击力，伤不了主角的宠多少血，但诅咒每回合能消对手1/4血，所以它用了这招后应该立刻换宠，自己虽然少了一回合，但对方就白

林锋	当吾为了买PG和“兄弟”打牌，一不小心把铁全骗到手时，除了心情愉快，发觉有点不对。当看到兄弟时吓了一跳，绝对是暴
读者资料	走八神，结果是我以《功夫》中星爷与肥婆小龙女追逐的速度回家。18岁，男，215138，江苏省苏州市阳澄镇湘城中学高二16班

丢一半血；第2只失眠鬼4个招都是攻击招，而且都是不同属性的，打击面很广，但它本身攻击不怎么突出，加上3招没属性修正，威力并不是很高，只要注意别被克就可以了，一般一下出个威力100以上的强力招能杀死它；第3只又是木乃伊，但招数却不同了，跟上一只一样4招都是攻击招，也都是不同属性，打击面也是很广，但攻击力就低多了，由于对方两防很高，秒杀不了它，所以最好只能选个克它的宠，当然也要注意别被它克制了；第4只又变为失眠鬼，招数也和以前的不同，它比较会消耗，有能力的最好一招秒了它，要不然就最好用特攻型的宠，因为中了它的“鬼火”就物攻减半了！还要注意它的“怨念”，是专门耗对手技能数的；第5只地狱超人是没有任何属性上的弱点的，但种族值却很低，基本上只要能命中它就可以了，因为它也会“影分身”，最好在它用这招前解决它或出必中技，还有就是小心“黑夜魔影”，它现在是50级，所以固定伤敌50格血！

冰系天王宠物有：

①大海狮：鼓掌+压制+冰雹+滚冰球
②海狮王：乘浪+压制+急冻光线+绝对零度
③冰块魔：光墙+咬碎+冰结之风+急冻光线
④大海狮：着迷+舍身一击+冰雹+暴风雪
⑤冰块魔：影子球+大爆炸+冰雹+急冻光线



解析：相对来说这个天王算比较难缠的，毕竟冰系招式还是占一定优势的！第1只大海狮惯用技巧就是“鼓掌”后“滚雪球”，所以一出来最好就用强力招，免得被“鼓掌”锁到一招低威力招数，我们可以用格斗或电属性的招式秒它，因为“滚雪球”在2回合之后加上属性修正是很恐怖的；第2只海狮王是上一只宠的进化，能力在各方面都有提高，幸好没了“滚雪球”，但要小心“绝对零度”，它用的“绝对零度”命中不低，所以最好是等级高过它（53级以上），或者是尽快解决它，但因为进化后两防不算低，所以尽量用格斗或电属性的招数打；第3只是冰块魔，尽量别用特攻宠来打，因为它一般一上来就用“光墙”，所以就算是电也很难秒，它的特攻也不低。要尽快解决，突破点就在属性，用格斗的话可以秒杀它；第4只又是大海狮，不过这次招又不同了，有一招是“着迷”，陷入迷惑状态就不太好了，50%几率出招，经常出不了招，中了就要换人，所以最好用雌性的宠打，避免了这招，而且它还有“暴风雪”，要速战速决，同样最好用格斗或电系招式（如果之前的冰魔用了光墙而效果还没消失就最好用格斗的招式）；第5只又是冰块魔，这只虽然没有了光墙，但有了“大爆炸”，所以要尽可能的杀了它，要不然等它血不多的时候就会用“大爆炸”（有时对方属性被克也会立即用）。

龙系天王宠物有：

①装甲龙：岩石封杀+龙之爪+守护+舍身一击
②莱伊飞龙：火炎放射+咬碎+龙之息吹+地震
③大云龙：舍身一击+龙之舞+龙之息吹+燕返
④血翼飞龙：火炎放射+龙之爪+岩崩+咬碎
⑤海龙王：烟幕+龙之舞+乘浪+压制



解析：这位天王是4大天王之首，能力自然不能小看，基本上没什么战术，都是靠硬碰硬，真有王者的风范。他虽然强，但也一样有弱点！第1只装甲龙有“石头脑袋”的特性，所以很喜欢用“舍身一击”，威力不可小看，但它基本上没什么战术，所以最好是能找只克它的宠来打会比较轻松，一般推荐使用冰系的……第2只莱伊飞龙在图鉴的说明里有“沙漠之灵”的称号，故此它很喜欢用地震，加上地属性的修正和它不低的攻击力，实在不可小看，而且和前一只一样，是主战型的，就是强攻，没任何战术可言，加上招数的配合，有很广的打击面，除非是冰系的宠（或者能学冰的招式，如水主角），否则会陷入苦战；第3只的大云龙值得一提的是它的“龙舞”，它在用2次龙舞之后已经是非常强的了，想在2回合之内解决它绝非易事，尽量给予最大的打击吧；第4只的血翼飞龙是装甲龙的进化型，能力自然更上一层楼，虽然在防御方面没什么突破，但攻击长了很多！它一样是有很广的打击面，也不比前面任何一只好对付，最好用冰属性宠对付。这里有个小技巧，



苏琳善	没想到这期的幸运读者里竟然有我的一份，当时看到自己名字的时候心里挺高兴，毕竟这是一份意外的惊喜，我对你们的支持终于有
读者资料	了回报，祝贵刊越办越好。22岁，男，410075，湖南省长沙中南大不铁道校区学生公寓11舍205到，兴趣：游戏、电影

只适用于火属性宠（如火焰鸡）的，碍于属性，对方基本不会“放射火焰”和“咬碎”，大多放可以克自己的“岩崩”和“龙之爪”，就利用这点，火焰鸡就出鹦鹉学舌，3回合内解决；第5只的海龙王虽然补上了大多龙系怕冰的缺点，但怕龙系一样是个缺点，而且只要注意它出降低命中的“烟雾”就可以了，它并不像之前的龙那么强，因为它的招数里没有“求雨”！

联盟冠军宠物有：

①巨鱼王：求雨+大喷水+舍身一击+暴风雪
②荷叶鸭：亿万威力吸取+乘浪+寄生种子+影分身
③鲶鱼王：地震+乘浪+超级健忘+破坏光线
④美丽龙：自我再生+乘浪+急冻光线+毒毒
⑤毒刺水母：毒毒+水炮+泥爆弹+急冻光线
⑥暴鲤龙：龙之舞+地震+破坏光线+乘浪



解析：原来的水系道馆馆主就是现在的联盟冠军，那他自然用的是水属性宠，而且他比4天王还要多一只宠。想克的话最好用电，注意它们大部分都有对付草的招数(除了有一只不怕电，而被草系双克的）。有2只宠都会毒毒，所以宠物最好装备解毒果或主角带上解毒药。第1只巨鲸王的血非常的高，就算强特攻的用电招也无法秒掉，最需要小心的就是它在“求雨”之后使用“大喷水”，所以在它出“大喷水”前最好就要打掉它一半血，要不然求雨修正加属性修正后“大喷水”的威力还是很强劲（如果满血的话足够秒人了）！值得注意，要克的话最好选电的，它会“暴风雪”，用草宠的话一下就会被秒；第2只荷叶鸭也是劲敌，惯用消耗，喜欢“寄生种子”加“影分身”，血少了还会用“亿万吨吸收”来吸血。因为它有水属性和水招，所以火宠也奈何不了它，最好是用“燕返”，这样也就不怕打不中了；第3只鲶鱼王相对的没前2只那么强，不过招数威力还是很高的，最好用物攻来打，因为它有“超级健忘”，假如特攻里有草系的话也可以，毕竟是双克，能达到4倍威力的效果；第4只的美丽龙也算得上是消耗型的了，一般一上来就用个“毒毒”，等快没血时又用“自我回复”，它的特防不低，所以最好从物攻或克它的方面着手会比较好些。另外它有属性修正的“乘浪”威力也很强劲，要小心！和打第1只鲸鱼一样，要克的话最好用电而别用草，毕竟它有“急冻光线”；第5只毒刺水母也有“毒毒”这招，虽然没有给自己加血的招也还是一样难对付，它有属性修正威力高的“水炮”，所以要注意自己宠的血。想克的话还是要用电，用草的话会被毒系的“泥炸弹”克；第6只就是暴鲤龙，虽然“乘浪”有属性修正，但它的特攻很低，所以不足为患，只是它有“龙舞”，本来物攻就高，这下子就更厉害了！它还有威力很高的物攻招数“地震”和“破坏光线”，所以最好是用电招双克，以4倍威力打它，要不然极难对付。



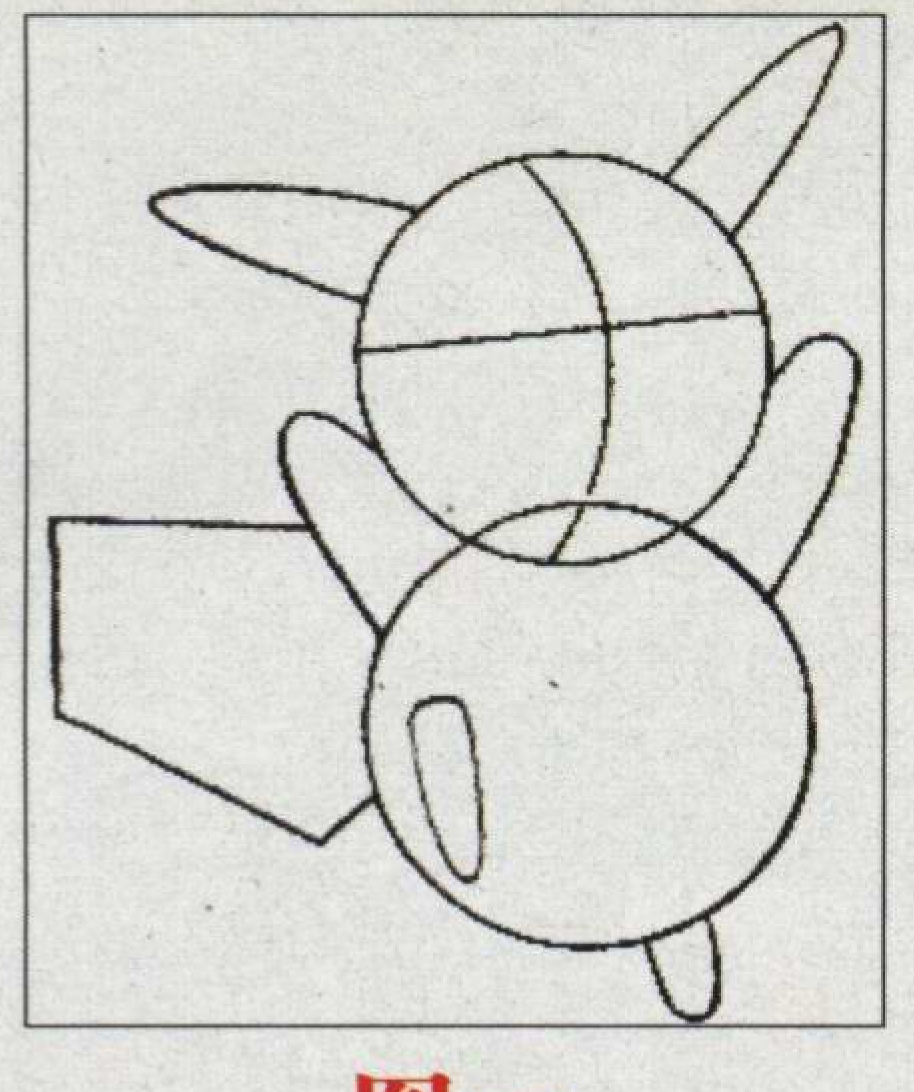
跟我学画皮卡丘

大家是否曾经为画不好一只口袋妖怪而犯愁？下面我们就以皮卡丘为例教大家如何绘出精灵的简笔画。

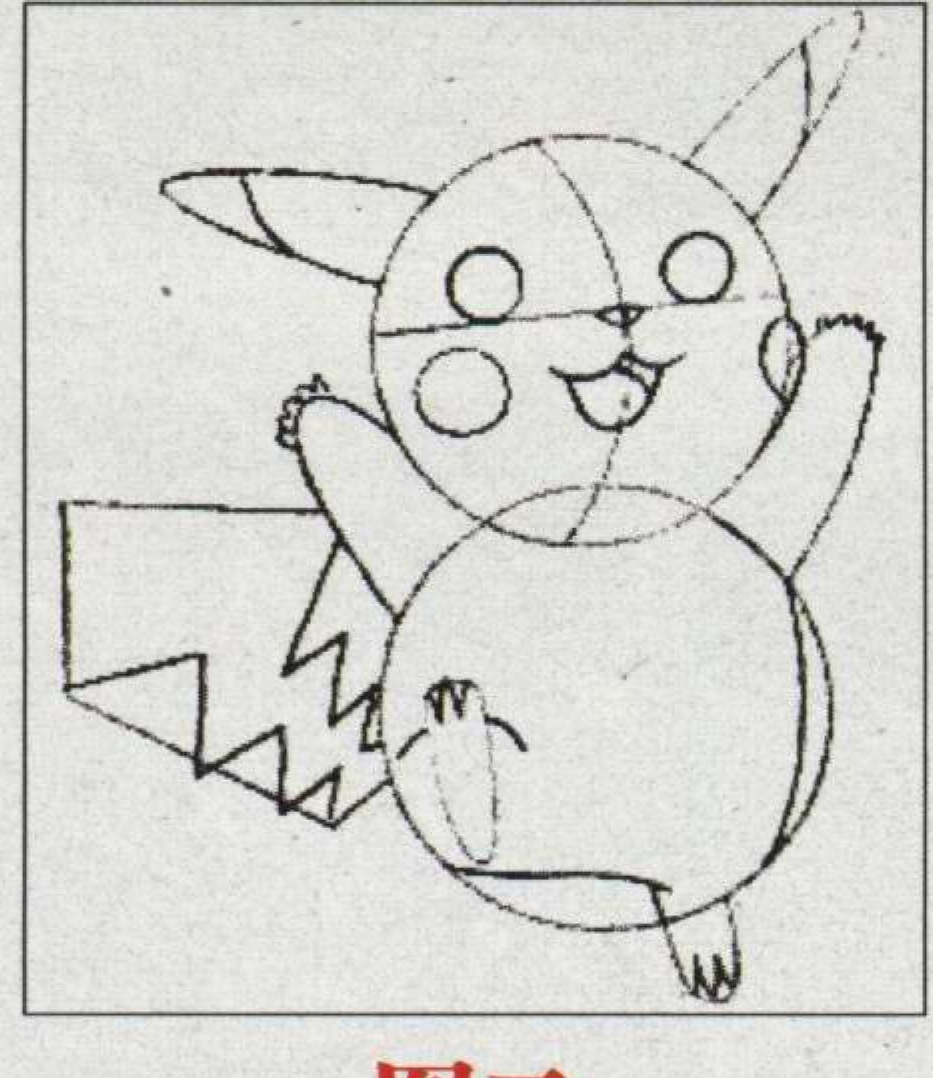
首先我们要画出两个互相交叉的圆圈，下面的圆圈比上面的那个稍大，然后在上面的圆圈即头部勾画出大致的轮廓，并添加耳朵，手臂、脚和尾巴的形状。（图一）

在图一脸部十字轮廓的基础上画出眼睛、脸颊和舌头，继续完成手指、脚趾和耳朵的细节部分，并完成尾巴和身体的外形。（图二）

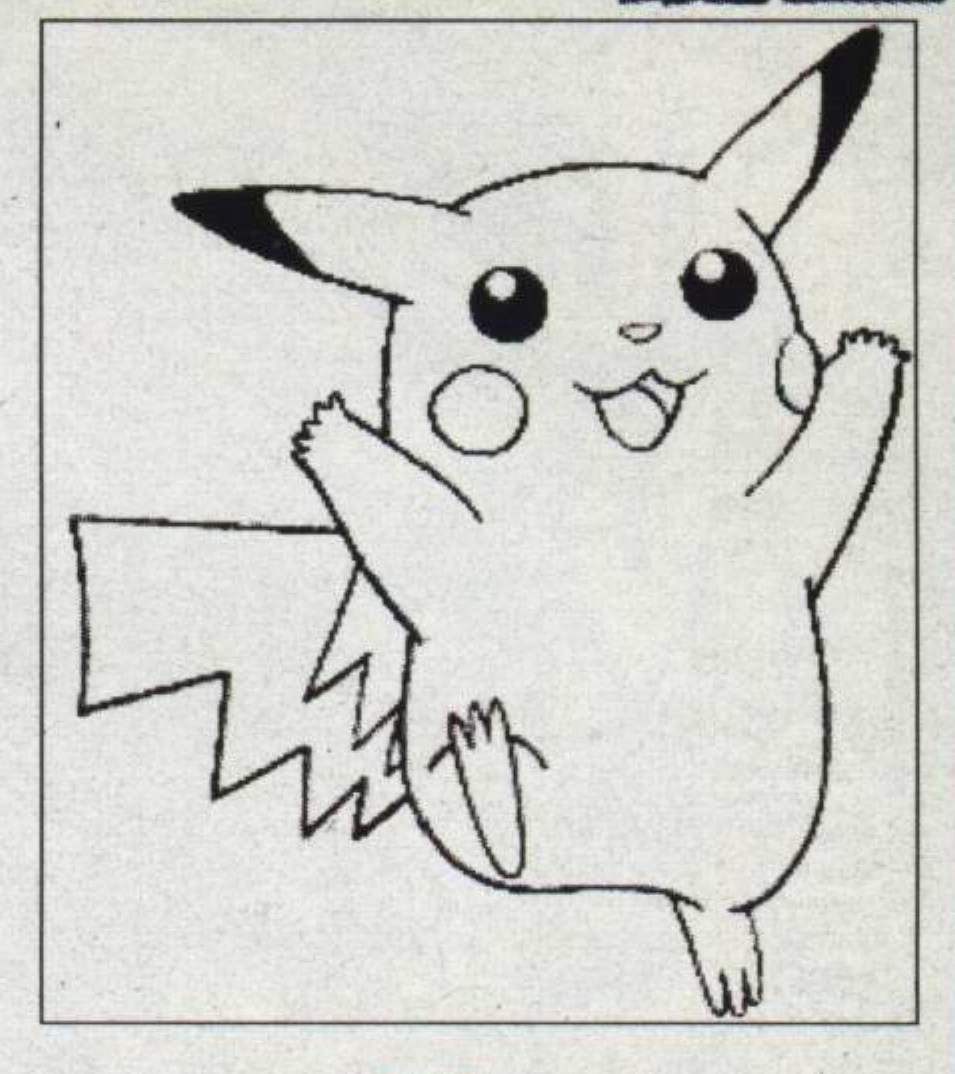
最后将眼睛和耳朵部分涂黑，并把多余的线条部分轻轻擦掉。怎么样，一只活灵活现的皮卡丘就完成了！当然，你还可以为它着色，红色的脸颊、粉色的嘴唇和黄色的身体，看起来和动画片里是不是一模一样……（图三）



图一



图二



图三

口袋博士

Q 火红玩到第5岛，仓库打不开，七岛的山洞也打不开，应该怎么做？

——到4号岛，在冰洞里得到7号密传技能“攀瀑布”后，从瀑布爬上去，有个洞，进去后打一仗，然后去6号岛，在南边的一扇门前用砍树，可打开大门，门开之后进入最底层可发现蓝宝石，但会被敌人抢走，接着去5岛的仓库吧。

Q 宝石版中有哪些精灵可以学会一招必杀技,在哪里抓？

——精灵及其入手地点为：128号，龙鳅，115号路入手；129号，奇亚蟹，天元市入手；175号，狂豹，在看看洞获得牙豹后进化而成。

Q 光伊布和影伊布是亲密度满后在白天、晚上进化成的，那在火红、叶绿里没有时钟,可否得到，在红蓝绿宝石中又是否可得到呢？

——就玩家比较常接触的几个版本来说吧，火红、叶绿386的话，影伊布用月亮石，光伊布用太阳石；宝石版的话，按时钟走就可以。不过如果不是正版的卡可能会有BUG，白天（AM）进化成影伊布，晚上（PM）进化成光伊布，正版的光伊布和影伊布则就是亲密度满后在白天、晚上进化成的。红蓝宝石版则需要通讯交换到火叶中进化再换回来。

Q 要得到龙舞巨大甲或剑舞巨大甲，是否需要会龙舞或剑舞的雄性PM与雌性巨大甲生蛋遗传得到？

——是的，不过得要生蛋组别是属于龙类和怪兽类的才行。

Q 如何判定一只PM的个体值？

——可以用诊断君软件(下载地址：http://www.pokemon.name/down/zdj.zip)。不过为了准确，得用金手指调出升级糖把精灵升级25级左右，输入好各项数据后，再开始诊断。

开始诊断！ Reset！

Q 宝石版中如何培养PM的各项选美值（不吃树果）？

——一定要吃树果做成的怪兽盒才能增加5项属性（选美值），不吃树果的话除非你用金手指。

Q 红宝石版中花皮鱼（140号）是否根据流行语来抓？如果是，怎样改变流行语？

——不用改流行语，比较常用的钓点大致有六个，钓点是根据流行语而改变的，一定要依照正确的垂钓点钓，否则就很难钓到，建议使用中、低级鱼竿，因为速度较快，不花时间。无论如何，140是可遇不可求，需要足够的耐心和恒心。

Q 口袋妖怪各版本中百货大楼里都能抽奖，就是每天随机选出一个ID码，看和身上的精灵ID码是否相同，请问如果恰好相同，有什么用处，给奖品吗？

——是的，全部相同能得到大师球！所以尽量和朋友交换精灵，以得到更多不同ID的宠吧。



虹欢	人生像游戏，但我们不能把人生当游戏，因为人生的机会和生命是有限的。
读者资料	18岁，男，515829，广东省汕头市澄海区东里镇北联外园40号，兴趣：动漫、运动、游戏

机战天空



对悠长的历史而言，这只是一瞬间的故事
即使对别人说出来，也不会被相信吧……
为了保护无可取代的东西而赌上生命战斗的人们
诞生于那个世界，而且也只生存在那个世界里
当小小的瓶中世界被打破之时
如同闪电一般耀眼
他们化身为指向未来的罗盘
在永无尽头的悠久时间中前进
永远地……

十三 断恶之剑、弑神之剑·孤高的超军神

“吾名曾加·宗博鲁特！乃断恶之剑是也！天下没有吾斩不断之物！”无论面对怎样的敌人，我们的曾加兄贵都会大声喊出这句口号，并且将其变为现实。在屏幕上充满了自闭少年、无口少女与美形恶役，没出息的男主角动辄泪流满面撒泼打滚“其实俺不想杀银地~”的今天，像曾哥这种“耿直的武人”俨然已经变成了稀有矿产。

在PS上的《α外传》中，曾哥作为敌方大BOSS首次登场，他须眉倒竖、豹眼圆睁“哇呀呀”一声大吼，喝得玩家手下一众逆天强者心惊胆寒。接着在《OG》中，曾哥一把斩肉大包刀……不对，是零式斩舰刀威风八面，便是审判者塞布塔金也不能硬食呀！《第二次α》中曾哥无需花瓶女主角，单枪匹马在楠叶、塞奥拉的波动迷魂阵中七进七出，尽显男人一匹狼本色。《OG2》中的曾哥胯下大龙卷、手中斩舰刀，可谓神挡杀神、佛挡杀佛、雪人挡杀雪人、飞月挡杀作者……

好了、打住，再胡扯下去雪人就该来砍我了。我们言归正传：曾加·宗博鲁特，年龄29岁（OG设定）、B型血、生日为1月5日。师从示现



付文阔	一天，我一边走一边玩NDS，一个大叔问我这就是任天堂新出的掌机吗？还让我秀一下。我当时呆在那里。
读者资料	12岁，男，100061，北京市崇文区，兴趣：看PG、玩MS、看动漫

流达人稻乡利秋（这位老先生是龙虎王前代驾驶员稻乡龙马的子孙），是剑技格斗的超一流专家，唯一的弱点是沾酒即醉……由于《OG》系列和《α》系列对曾哥的设定有所不同，后面也将本着“一个曾哥、各自表述”的原则来介绍。

曾哥是原联邦军教导队的成员，与龙卷美食家艾尔萨姆、究极亡灵踢北村开、时空穿梭男基利亚姆和风暴复仇鬼汀贝斯特并称“五强领导”（笑），是联邦军内数一数二的强者。教导队解散后，曾哥调到北美兰利基地担任ARX试验部队的队长，部下包括南部响介、艾克赛玲和布利特三人。曾哥为人虽然不苟言笑，但立场坚定、技术过硬，被艾克赛玲尊敬(?)地称为“BOSS”。在DC战争爆发后，曾哥毅然背叛了过去的同伴投靠DC。“背叛者是没有明天的！我也正是因为这个理由才甘愿背负着污名活到今天，踏着战友的尸体来打倒你！”面对过去部下兼徒弟——布利特SNAKE，曾BOSS这样说道。但他真实的想法与比安一样，是想通过这场战争锻炼出能够与异星人抗衡的军队来，不愧是“THE BOSS”啊……然而在比安死后，DC沦落为野心家实现私欲的组织时，他又毫不客气地对已经腐败的DC挥下斩舰刀……之后，曾哥再次身先士卒，投入抵抗巴尔马帝国入侵的“L5战役”之中。(以上为《OG》情节)

DC战争中，曾哥对地下设施“大地摇篮”中的女性科学家索菲亚·尼特博士一见钟情，并于L5战役结束后只身前往大地摇篮，与索菲亚博士一同进入人工冬眠，而且有时两次有时……（旁边的小侃插嘴：总是抖同样的包袱，读者也会审美疲劳的！）但好景不长，大地摇篮遭到地下势力的袭击，索菲亚博士遭到攻击，生死不明。由于没有保护到自己心爱的人，曾加在战场上恸哭咆哮，痛感自己的无力。

另一方面，虽然开发了究级战斗机器人瓦尔希昂，但比安博士深知迟早还会有更强大的敌人出现，于是又秘密开发了新的特机“Double G”系列，将其藏匿于DC本部深处。之后又转交泰斯拉研究所进行改造，安装了古伦加斯特系列的内藏武器。由于敌人的攻势紧迫，曾加的古伦加斯特三式被轰至大破，泰斯拉研究所将此机紧急射出。但单凭内藏武器仍无法击退敌人（《第二次α》为黄泉国公主库库露，《OG2》为监察军），此时神秘美食家雷切尔（其实大家都知道他是谁）驾驶黑色修克拜因MK3绝尘而来，捡起三式的斩舰刀抛给曾加（《OG2》中抛斩舰刀的人换成了沃丹，详见后述）。曾加以继承了三式魂魄的斩舰刀，当即将敌人一刀两断！击败库库露后，不记前仇的曾加原谅了她：“天下没有我斩不断的东西！即使是仇恨也是一样！”但接着，库库露便为保护曾加而死（还以为曾哥会就此移情别恋的说……）。又一次没有保护到他人，曾加虽然没有表示，但内心却是无限惆怅。

在这段旅途中，曾加还遇到了一个可爱的小姑娘伊露伊。但她却继承了“钢伊甸之巫女”的血脉，注定要成为机械神钢伊甸的代行人。面对钢伊甸附身自称是“神”的伊露伊（一天之内从罗莉长成御姐，正哦），曾加回应：“那么，吾名曾加·宗博鲁特！乃弑神之剑是也！”但剑终究是凶器、剑术毕竟是杀人术，最强之剑也没无法阻止钢伊甸的自爆（当然，随玩家游戏进程不同，这个结局也是可以改变的。）。曾加也只有仰天长叹：“我曾加·宗博鲁特是连神都能斩断的利剑，却连一个小孩子都救不了！！”（以上为《第二次α》情节）

而在《OG2》中，出现了一个从语言习惯到战斗方式与曾哥如出一辙的神秘男沃丹·尤米尔。他的出现令响介等人之间产生了不小的骚动：





难道曾BOSS又投靠敌人了吗？还是被洗脑了？要不就是曾BOSS还有个双胞胎兄弟(笑)……但很快，曾哥本尊出现并与沃丹展开一场斩舰刀大火拼，并以不分胜负告终。随着剧情推进，沃丹谜一般的身份逐渐被揭开：他即是曾加又不是曾加。确切点说，他来自另一个平行空间(即《机战A》中影镜的世界，详见《掌机迷》27期本栏目)曾加为蓝本制造的复制人，代号W15。但即便如此，沃丹——或者说曾加那种武人与生俱来的自尊心并没有被磨灭。在与曾加的数次决斗中，沃丹决心成为自己，而不是曾加的复制品。并且数次出手帮助曾加。大地摇篮的决战中，沃丹与曾加进行了一场男人之间的较量（也可以理解为两人为了索菲亚博士争风吃醋），沃丹以微弱劣势落败。之后，沃丹掩护曾加救出了索菲亚博士。自己却在消灭所有敌人之后，燃烧殆尽化作了雪白的灰……对沃丹来说，自己与另一个自己爱上了同一个人，而那个人喜欢的毕竟是另一个自己。最终，沃丹决定以自爆来获得解脱。这大概就是男人的浪漫吧。

那么，假如当年大地摇篮没有被袭击，曾加与索菲亚博士就这样有时两次有时三次地度过了数万年时光，又会如何呢？结果仍然是个悲剧：大地摇篮的伊格雷特博士以巴尔马帝国的斯菲尔德水晶为蓝本，开发了自律型金属细胞“MACHINE CELL”。本来，MACHINE CELL是为了在大灾害后恢复地球环境而造的，但它却发生暴走事故，感染了大地摇篮的主电脑梅加斯，并控制了索菲亚博士的心智。而曾加为了守护已经变为梅加斯的索菲亚，自愿乘上由古伦加斯特三式变异而来的特机“斯雷德盖尔米尔”，成为了梅加斯之剑。只要有可能威胁到索菲亚，无论是怎样的敌人，曾加都会毫不犹豫地将其排除。面对来自过去的众主角，曾加孤军奋战，即使双臂都被折断，也要用牙齿咬住斩舰刀，挡在大地摇篮的入口前，那种鬼神一般的气魄令人咂舌。在激战的最后，曾加终于醒悟到自己真正应该做的事情，决心打倒梅加斯，救出自己的爱人……在打败最后的敌人白河愁后，索菲亚博士恢复了自我，并以最后的力量将众人送回自己应在的时代。而在一切都结束后，曾加孤独地回到大地摇篮的废墟，永久守护着他与索菲亚最后的城堡……（《α外传》情节）

古伦加斯特零式是“超斗士”古伦加斯特系列最初的机型，也是曾加在游戏中驾驶的第一部人型兵器（这么说来，加入教导队之前的曾哥莫非在驾驶装备斩舰刀的空中霸王？）。这是泰斯拉研究所应联邦军地球防卫计划委员会之托，开发的对异星人战斗用超级机器人。它高50米、重380吨的巨体超出了当时人型兵器的常识，无论装甲还是火力都远非一般PT所能及。本机装备了宇宙巡洋舰级的核融合炉，背后的大型推进器拥有单独脱离大气层的力量。而其装备的必杀武器“零式斩舰刀”。这是一把长达82米的超大型实体武器，刀身以具有延展性的强化合金构成，各部位还装有姿势制御用喷嘴。但一般的驾驶员根本无法驾驭这匹黑色的烈马，只有曾加这种剑术达人才能熟练运用。

而作为古伦加斯特系列的最新机型，古伦加斯特三式自然要比零式强得多。本机本来需要两人驾驶，但曾哥却可以用精湛的驾驶技术以一当二。他专用的三式2号机也取消了合体系统，改修成一人驾驶的式样。必杀武器“三式斩舰刀”刃部由液体金属构成，可以任意改变形状。但以三式的出力无法引发其100％的能力，后期虽然有换装托洛尼姆引擎的计划但最终也没有付诸实施。在《α外传》中，由于受到MACHINE CELL的感染，大地摇篮中的三

沈童真	掌机争霸何时了,往事知多少,SP昨夜又降价,GBA不堪回首苍茫中,企业质量应犹在,只是坏点多向玩家能有几多愁,恰似一袋钞票向外流。
读者资料	17岁，男，浙江省绍兴市燕甸园18幢601室，兴趣：玩游戏

式变异成了狂野的机械巨人“斯雷德盖尔米尔”。虽然由于结构改变丧失了原本的内藏火器，但钢钻飞拳和斩舰刀的威力却得到了大幅度提升，并且获得了自我修复的能力。此机在《OG2》中由“另一个曾加”沃丹·尤米尔驾驶，与正版曾加展开了多次斩舰刀对决。

正如前面所述，曾加最后最强的专用机大曾加是比安博士的遗产，原称“Dynamic General Guardian（爆烈超军神）”，但曾哥觉得这个名字过于冗长，取其首字简称为“大曾加(Dy-gen-gur正好是日语大曾加的发音，可见比安老头早有预谋)”。随着“武神装攻，降临！”几个粗犷的毛笔大字，最强的超军神降临到了大地上……本机原本装备了与古伦加斯特系列类似的内藏武器，但在初战中全部损毁。罗伯特博士本来想要借修理之机追加重力打桩机和新式战轮等武器，但被曾加以“有斩舰刀就足够了”为理由拒绝了（这两件武器在《OG2》中作为隐藏装备出现，性能颇为强悍）。而与此机搭配的还有同系列的2号机“奥森赛塔（由于发音困难，一般通称“大龙卷”或“大黑马”）”，此机与大曾加设计思想相同但倾向于射击战。其最大的特点是可以变形为黑马，与大曾加共同使用集热血与爆笑于一身的逆天合体技“刃马一体·龙卷斩舰刀”。

之后，钢铁的武神继续驱驰于战场上，再次写下新的传说……

（上一期《机战天空》栏目中“吾天下无敌·龙虎王传奇”一章部分内容参考了机战世界SIN整理的资料，因编辑的疏忽忘记说明，特此致歉）



《超级机器人大战》名词解释

◆爱德内维斯岛：南太平洋马萨诸塞群岛中的一个孤岛。新西历179年，神秘陨石“流星3号”坠落于此地。为了解析流星3号，EOTI机构将本部设于此处。从流星3号中解析出的EOT与对异星人兵器技术奠定了DC军事技术的基础。此外，整个岛出于保密原则被要塞化，拥有大量防空及航空战力。

◆大地摇篮：EOT特别审议会推进的“方舟计划（种族保存计划）”建造的巨大人工冬眠设施。位于非洲大陆地下，由索菲亚·尼特博士设计的自律型超级电脑“梅加斯”管理。原本预定在与异星人的战斗中为了保存种族而提供数千人进入人工冬眠，但由于DC战争爆发而停止了建设。

◆EOTI机构：为了解析、研究流星3号里的EOT而设立的组织，总部设在流星3号坠落的爱德内维斯岛。该组织集中了世界上最优秀的科学家，其中又以称为稀世奇才的比安博士为首。但在异星人的超技术、优秀的头脑集团以及争权夺利的战争商人组合之下，加上孤岛的地利之便，EOTI机构在监视者视线之外逐渐变质。

◆EOT特别审查会：联邦政府直辖的EOT特别审查会，负责处理关于流星3号和异星人相关的一切技术，成员一共13名。由于从流星3号中得知异星人的强大，这个委员会普遍对与异星人的战争持悲观态度，并将主张抵抗的比安视为危险，处处掣肘，间接促成了DC的建立。

◆联邦军特别战技教导队：随着第一台PT“盖修班斯特”完工，为了研究、构筑PT这种新兵器的战技，联邦军在新西历182年组成的特殊部队。成员由各方面的精英军人构成，使用PTX-001与PTX-002进行各种测试。他们完成的PT动作数据构成了之后的机体操作系统的基础，一直沿用到现在。成员包括队长卡威·劳上校、北村开少校、汀贝斯特·霍克上尉、曾加·宗博鲁特上尉、基利亚姆·耶卡中尉及艾尔萨姆·V·布莱修泰因上尉（均为当时阶级）。但自卡威上校与PTX-002在事故中失踪之后，教导队的存在价值受到军方上层怀疑（一说是EOT特别审查会从中作梗），于184年解散。**文/Justice 责编/天意**



逆转法庭

文/逆转A.C.E站
责编/暗凌

本月逆转再抖猛料，日版逆转《复苏的逆转》也已紧急发表，从本期开始本栏目将在最快时间内为各位逆转迷们奉上有关逆转DS一切的最新详尽情报。

闪电传票——日版逆转DS大特报

1、日版逆转DS醒目发表!



从去年E3时CAPCOM宣布将在NDS上推出逆转新作后，一直到之前逆转美版的消息出来的这将近一年的时间内，有关逆转裁判DS日版的情报一直都是犹抱琵琶半遮面地未露出半点风声，而就在本周CAPCOM闪电般地发表了万众期待的日版逆转DS的基本情况，并透露本作在以GBA版本《逆转裁判1》复刻的基础上还将加入一话新剧情，并命名为“复苏的逆转”。尽管是复刻加一话新剧情，多少会让人有稍许失望，虽不是全新的逆转，但这样的消息对于真正的逆转迷们来说也足以让大家兴奋不已了。

本作《逆转裁判 复苏的逆转》将以逆转1为基础，并插入新的一话剧情，因为此番是以DS为平台，依靠双屏和触摸屏的新功能特性，本作的系统也将作一番增改，也正如大家所预料的那样，将法庭记录放置于下屏，原作里一些场景的调查画面也将利用到触摸屏，其实对于这些新机能的运用大家一点都不陌生，在DS首发软件中极似逆转的那款《实习医生 天堂独太》的系统也正是如



←从首次公开的日版逆转裁判DS画面上我们可以清楚地了解到游戏的上屏幕将用于剧情以及法庭等常规画面的显示，而下屏幕则是用于人物记录和证物等法庭记录以及相关选择画面的显示。

此。而且巧舟还透露，由于原逆转1的四话形成的定势，比如像心锁系统和体力槽等方面的设定，所以要想活用新机能需要进行较大的挑战和改动，这样做显然是不明智的，故将完全精力都集中于那一话新剧情之中，而所有针对DS的机能特性也将在新剧情“复苏的逆转”中得到淋漓尽致地体现，而且让玩家们放心的是这新的一话的长度和分量也将会是物有所值，配得上NDS这个平台的身份的。

除了新剧情和新系统之外，本作最大也是最为吸引人的改动还是在设定上，此番在新剧情的那一话里将原设定打翻，玩家不再是为被告翻案逆转的辩护律师成步堂了，而是将自己的立场逆转过来，成为那位冷静的并以将被告进行有罪告

陈章康	上学的第一天，我把耀西贴纸铁在新书上，同桌看见后说：“这只是不是恐龙啊？”我刚要回答，前面的同学转过来一看：“是青蛙。”后面的同学一看：“是蜥蜴啦！”
读者资料	18岁，男，362700，福建石狮市永宁镇港边村，兴趣：掌机、漫画



发为责任的天才检察官御剑怜侍。将角色的逆转，这可以说是新剧情的一大创新。而在官方的介绍中御剑也将作为本作的Key Person关键人物的身份出场，这个Key的表现也正在于那一话新剧情中以主角的身份与成步堂大律师对决，以自己的冷静和缜密的思维去将成步堂已经逆转的被告而再度逆转，让裁判长大人作出最终的“有罪”判决！同时逆转的还有成步堂在系列中的不败表现，我们的“原来如此”君这回也将要尝受一番法庭失败的滋味了。



同时成步堂的恩师绫里千寻也将继续在游戏中登场，由此可推断剧情的发生设定是在逆转1的第一、二话之间，自从逆转3后的千寻的频繁“复活”与成步堂的频繁交出主角位置，可见巧舟的设定是逐渐将逆转引向多核心人物的发展，这样的好处是在既定已被认为是圆满剧本的基础上，可以旁生和引出更多新的内容。从而让逆转系列衍生。之所以逆转DS会以《逆转裁判1》为基础，且新剧情会选择添加在《逆转裁判1》之中，也正是出于逆转1在系列中作为鼻祖的核心地位而定的，实际上所有逆转的核心剧情都是以《逆转裁判1》的时代为主，只是最终结局选择在了逆转3的第五章，而逆转3里其中的第1、4章也是处于《逆转裁判1》时代的剧情前插补充，由此可见，在巧舟的设定中，逆转系列目前既不会如以往大家所担心的那样更换主角，也暂时不会在剧情已经圆满的逆转3后添加新情节，而是继续在逆转1的时代上来作文章来进行系列的丰化，所以换个法庭的角度以检事的身份来看待问题更有助于剧情的开展，巧舟的别具匠心令人佩服！还有一点可以肯定的是，本作是逆转系列在DS的初步尝试，绝不会是仅有的一唱，我们也希望在本作之后能看到更加优秀和全新的逆转DS！

综合以上情报我们可以得出日版逆转DS的新要素大致可列为以下几点：

1、采用逆转裁判1的剧情为基础进行改进复刻，初步应用DS新机能；

2、添加一话新剧情《复苏的逆转》，新剧情将充分表现DS的新机能；

3、玩家在新剧情《复苏的逆转》中以检察官的身份扮演御剑，指控被告为“有罪”。

2、逆转之父——巧舟

巧舟隶属于CAPCOM株式会社第一开发部，被人们称为“逆转裁判之父”，是整个逆转系列的企划、剧本和制作人，去年其曾凭借着逆转3获得第八届全日本CESA最佳剧情和最佳制作人大奖而登上个人事业的颠峰。饮酒是巧舟的一大爱好，而逆转系列跌宕起伏的剧本情节和那些活灵活现人物角色也都正是巧舟在酒后的灵感之下催生的，特别是通过最近在日刊上连载的逆转官方漫画我们了解到巧舟也是个嗜酒如命的人，而巧舟最近最感兴趣的DS游戏可是任天堂的《大合奏》哟，据说通过大合奏似乎又启发了他一些创新逆转的灵感，这究竟是什么呢，让我们拭目以待。





3、殿堂的逆转、辉煌的足迹

也许是因为语言因素，逆转系列一直未被国人所重视，但在日本逆转现在所享有的口碑和声



庄元祺	游戏是进入魔幻世界的大门，《掌机迷》是带我纵横游戏世界的神圣之剑。
读者资料	20岁，男，350000，福建福州鼓楼区杨桥西路山水丽城2座204室，兴趣：电玩、动漫



誉却是任何一个系列也不敢对其轻视的，除了之前提到的CESA最佳剧情，最让人羡慕的恐怕还是三作均登入FAMI黄金以上级别的殿堂吧，而且逆转2和逆转3还连续获得了白金殿堂的评价，逆转的魅力由此可见一斑，希望这样的光环能继续笼罩在我们最新期待的逆转DS上，下面就让我们来回顾一下逆转系列四年以来的辉煌殿堂足迹吧：

系列作品	发售日	评分	总分	殿堂级别
逆转裁判1	2001.10.12	8/8/9/7	32	黄金
逆转裁判2	2002.10.18	8/9/10/8	35	白金
逆转裁判3	2003.1.23	9/9/8/9	35	白金

同人叶樱院



逆转御殿同人游戏剧本连载2

裁判长：“啊，所谓决定性的证言……到底是来自于谁？”

御剑：“提供这决定性证言的人就是，被害者本人！巧舟！”

裁判长：“那你说的这被害者的证言！到底是怎么一回事啊？御剑检事！”

御剑拿出一个日记本，正是巧舟的个人日记，并得意地介绍道：“被害者的日记里有关于事件当夜情况的详细记叙哦。”（得到证物记录“巧舟的日记”）



巧舟的日记
卡普空的游戏监制巧舟有写日记的习惯，常将自己身边的事情和自己的感受写进去。

真宵：“这到底又是怎么回事？成步堂君！”

成步堂：“不要问我……”

御剑：“那么就让我来代被害将日记的内容念给大家听吧。‘〇月×日，打发了稻叶、岩元的提议，要漫画化的话还是自己来画吧。不过……我自己并不擅长漫画却是事实，所以有必要练习一下，就以刚才与那些家伙们的对话为题材来再现一遍试试先吧！’……”（众人一片哗然）

真宵：“什么？这还要全都再现一遍哪……”

御剑：“那么，从这日记的内容我们可以清楚地得知被害者是希望逆转漫画化的！”

稻叶：“说……说谎！”

御剑：“事实是被害者被袭击的时候他正在画漫画！”

裁判长：“御剑检事！那就请把刚才日记里提到的那漫画作为证物提交出来吧！”

御剑：“偶正有此意。”

庭警从御剑处将漫画递交给了裁判长，他也戴起老花眼镜煞有其事地琢磨起来。“这……这是！”当他看到最后一页时突然惊愕地嚷了起来“在这漫画的最后一格里，被害者用自己的血写下了犯人的名字！”原来在漫画最后还未画完的那页上，被害写着大大的一个“イ”，也就暗示着凶手是名字以“i”开头的人。



御剑：“犯人名字是イ(i)开头的人，话都到这份上了连考虑都是多余的……”

裁判长：“如此看来稻叶(Inaba)确实是脱不了干系的了。”

成步堂：“我反对！别忘了还有人设岩元(Iwamoto)呢！”

真宵：“也还有系锯(Itonoko)刑事呢！”

裁判长：“寒，原来是个半调子的被害者啊……”

御剑：“半调子又怎样，还不是要继续听取他后面的证言不是么？”

成步堂：“证……证言？！”

御剑：“漫画忠实地再现了当晚的情况！这不叫证言叫什么？”

“咚……！”裁判长又敲下锤子“好！那本庭现在把那‘证言’拿出来给大家看看！”，成步堂也好奇地思索着：“到底……那被害者在漫画里都画了些什么呢？”（得到证物记录“巧舟的漫画”）



巧舟的漫画
对漫画一窍不通的巧舟决定私下先把当晚所发生的事情试着画下来作为练笔。

~证言二 漫画再现当晚~

左页漫画

巧舟：“现在你打算怎么做？”

稻叶：“请协助我们，有了您的脚本策划，漫画一定会大红大紫的。”

巧舟：“绝对不行！你这个家伙没有什么才华啊。”

岩元：“等一下稻叶，他不答应的话这工作就交给我来办吧。”

右页漫画

巧舟：“不好意思呀，我不赞同哟。”

岩元：“巧舟先生，我想我能够做得很好！”

巧舟：“不行呀不行！”

稻叶：“我明白了，看来我只有让你去死了。”

巧舟被杀，一个血写的“ｲ(i)”字。

御剑：“看到了吧，稻叶在被巧舟骂作是无才之人后终于爆发了自己的不满，这可以算是决定性的证据了吧。”

成步堂：“我反对！漫画上因为有血迹挡着根本无法看清楚真凶的脸。”

御剑：“我反对！难道从这漫画前面全部的对话内容还看不出真正的犯人是谁么？”

裁判长：“确实是啊，很明显了。”

真宵：“成步堂君……”

（成步堂：关键在于……那两页漫画中还隐藏着……能解开所有疑点的关键……在这个漫画中有个值得人注意的细节……但那到底又代表着什么呢……）

就在这个时候，恩师绫里千寻的提示又在心中闪现……“嗯，我知道了！”成步堂突然茅塞顿开信心十足地暗自给自己鼓劲“就是现在，我要逆转结果！”



成步堂：“我反对！在这漫画里同样还有个决定性的证据来逆转。”

御剑：“我反对！那里面不自然的对话已经说明了问题。”

成步堂：“御剑检事，不自然的并不是里面的对话。”

御剑：“你……你说什么？！”

成步堂：“而是在于那瓶威士忌！”

裁判长：“威士忌？”

出示证物记录“巧舟的漫画”

成步堂：“请看左页漫画第一格，最初那瓶酒是满的，但是到这页最下面的第三格时却变得很少了。”

裁判长：“那是因为被害者在这页第二格中喝了酒的缘故吧。”

成步堂：“那么再请看右边这页最开始的第一格，那里的那瓶酒……是满的！”

裁判长：“什么？”

真宵：“啊！”

御剑：“！”

御剑：“我反对！那最多只是被害者自己画错了而已！”

成步堂：“我反对！被害是把当晚的情形完全再现，这一点是千真万确的！正如御剑检事所言，被害者画画时确实犯了个错，还是个很大的错误！”

裁判长：“错误？”

成步堂：“再想想，最开始第一位证人的“证言”是什么？”

出示证物记录“岩元的回忆证词”。



成步堂：“很明显，巧舟并不知道该如何正确看漫画，稻叶在激动中也只是告诉他该横着看，却没说清楚应该是每页内的横着看。”

裁判长：“这怎么说，当然是横着看啊。”

成步堂：“可是巧舟却理解成了整个对页的横着看。”

真宵：“这到底怎么回事呀？成步堂君！”

成步堂：“也就是说，巧舟并不是按照我们的习惯看完左页再看右页，他却是以为看完左页第一格后接着横着看右页第一格，之后再返回左页看第二格……以此类推这样的顺序！”

裁判长：“怎……怎么会这样？！”

成步堂：“要是如我所说这样看的话，那么先前我们所费解的威士忌的水位的问题就能很合理地解释了！所以左页第二格是巧舟的第三格，而右页的第二格恰好正是巧舟的第四格。第三格中被害举起了酒瓶，而第四格中其正在大口地喝，所以后面的漫画中威士忌瓶内的水位下降了。”

御剑：“我反对！就算是你说的那样，结果还不是一样！”

成步堂：“我反对！你错了，御剑检事。麻烦你再依照我说的顺序好好地再看一遍漫画，也就是你所谓的证言，我要强调的并不是威士忌的水位，只是以此来提醒你，在原被害者的顺序下事件的真相又是什么。”

～证言二 漫画再现当晚 巧舟顺～

巧舟：“现在你打算怎么做？”

稻叶：“请协助我们，有了您的脚本策划，漫画一定会大红大紫的。”

巧舟：“不好意思呀，我不赞同哟。”

岩元：“巧舟先生，我想我能够做得很好！”

巧舟：“绝对不行！你这个家伙没有什么才华啊。”

巧舟：“不行呀不行！”

稻叶：“我明白了，看来我只有让你去死了。”

岩元：“等一下稻叶，他不答应的话这工作就交给我来办吧。”

巧舟被杀，一个血写的“ｲ(i)”字。

（未完待续）

罗杰翔	PSP的多功能必将成为时尚，只是纯游戏性的游戏机将不复存在。
读者资料	24岁，男，511442，广东广州番禺区南村镇罗边村吉安里二横巷10号，兴趣：打机、上网



责编/暗凌
文/任天堂世界 帕伽索斯

让生命进行倒数——特殊胜利战术

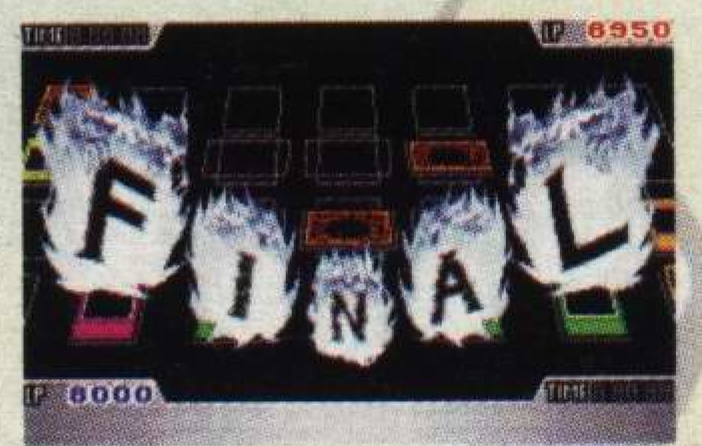
游戏王里面除了基本的通过怪兽攻防到一方LP归0分出胜负外，还有一种比较特别的就是通过卡片的效果特殊胜利，例如游戏王里面很早出现的埃及使者。DM12增加了卡片后，不但多了特殊效果胜利的卡片，也因为比以前的卡片多了，给特殊胜利卡片提供了更好的环境。

DM12基本上已经拥有了目前OCG（官方卡片游戏）的全部特殊胜利卡片，包括封印されしエクゾディア（封印的埃及使者），ウィジャ盘（维加盘），ラストバトル！（最后一战），终焉のカウントダウン（终焉之倒计时）。相信对游戏王有了解的玩家都会对埃及使者有印象，可以说是经典怪兽了，而且游戏中的NPC以及商店的卡组都有关于埃及使者的战术，可以作为参考，所以本文中不打算详细介绍。最后一战基本上是放到最后双方山穷水尽才用，双方选出各自的怪兽最终决战，但是也有一种战术就是争取在第2回合马上使用，通过异灵术士或者异星终极战士的效果妨碍对方怪兽的特殊召唤，从而在回合结束时只有我方场上存在怪兽来满足胜利条件。可惜DM12收录卡片的限制，不能高速削弱自己基本分来满足最后一战的发动条件，此战术难以实现，所以DM12里面这张卡也只能真的等到最后的时机才使用了。维加盘(DEATH) 早在DM6已经出现，不过一直以来由于卡片数量问题很难组合一个具有实战能力的卡组,现在卡片收录多了也变成了可能。终焉之倒计时是这次DM12才出现的，基本上已经可以组合一个一定战斗力的卡组了。下面就着重介绍一下DM12里面维加盘（DEATH）和终焉之倒计时的特殊胜利的战术。





DEATH盘是动画原作里面莫良的招牌之一，具有很高的人气。看过原作的玩家应该还记得，每次玩家的回合结束，亡灵们会在维加盘上搜索文字，慢慢搜索出DEATH，当DEATH齐全的时候就预告着对方玩家的死亡。游戏王发售美版后，在卡片画面和名字上为了照顾对象人群做出了调整，所以日版的DEATH5个文字由于带有死亡的意味，改成了FINAL，当然DM12作为国际版使用了美版的设定改叫FINAL，实际上对卡片的使用没有影响的（以下用原作的DEATH作为称呼）。



在自己回合盖上DEATH的首字母D，在对方的结束流程马上使用，就会马上抽出E，对方在知道此战术后只有3个回合的机会破解，是此战术的优点。但是缺点却更明显。只要其中一张送到墓地就会全部跟着去墓地，导致整个战术失败，所以要保护DEATH。而且字母会占着后场（魔法陷阱区域)，如果自己场上有魔法陷阱盖着，字母将不能齐集，所以尽量不要使用有着发动时机的陷阱或者使用后会残留场上不容易除去的卡片。也由于字母占位，所以此战术一般靠前场的怪兽，不考虑后场的增援。卡组的主要组成如下：

怪兽10张（主要部分）：クリッター（040)、黑き森のウィッチ（357）、サイバーポッド(576)、ジャイアントウイルス*3（584）、ファイバーポッド（798）、マジック・キャンセラー*3（863）。

魔法22张：ブラック・ホール（197）、サンダー・ボルト（198）、光の护封剑（209）、ハーピィの羽帚（419）、天使の施し（502）、手札抹杀（506）、死者苏生（514）、强欲な壶(516)、魂の解放*2（527）、心変わり（530）、强夺（563）、押收（565）、强引な番兵(570)、

苦涩の选择(574)、浅すぎた墓穴*2（612）、死のメッセージ「I」(754)、死のメッセージ「N」（755）、死のメッセージ「A」（756）、死のメッセージ「L」（757）、太阳の书（823）。

陷阱7张：和睦の使者*3（552）、王宫の敕命（608）、ウィジャ盘*3（735）。

卡组基本结构如上,由于其中大部分卡有着限制不能常使用,实际上魔法会更少,是不足40张的。卡组基本40-42张为准,缺少的部分主要在怪兽方面补充,如何补充下面会有分析。

要展开战术，首先要抽到头字母D，没有很好的解决办法，只能通过放入2-3张来提高抽到的机会。字母只放1套，因为字母抽上手就麻烦了，放太多了卡组负累。为了更快抽到字母D，强欲壶、天使施舍这些加快抽卡速度的不可少。

然后是保护。游戏中能清除后场的卡片主要都是魔法，所以保护DEATH就要防止魔法，有2个选择。魔法取消器（マジック・キャンセラー/863）能保护DEATH直到胜利；王敕（王宫の敕命），覆盖后等待机会，在对方第一次清后场时（例如羽毛扫）连锁无效，之后支付700分维持。缺点是为了最后一个字母出现王敕必须在自己的回合舍弃掉，对方有最后一个回合的机会使用魔法破坏。魔法取消器由于是高星必须使用祭品，所以卡组放入巨大病毒（ジャイアントウイルス/584），既能抗打又能作为祭品。

除了保护DEATH,也要保护玩家自身不被打到LP归0,卡组的怪兽部分就是围绕这个展开的。除了上面提及的怪兽外，可以放入魔导サイエンティスト(880)、同族感染ウィルス(881)、异次元の女战士(901)等配合魔法方面对对方怪兽进行抹杀，防止DEATH成功前被对方强攻胜利,进一步甚至能反咬一口，由于后场有DEATH运作，对方心情一定有起伏，而且也不得不无视，而我方前场可以考虑通过ピラミッド・タートル(819)特殊召唤出龙骨鬼(985)，能攻能守甚至去进一步骚扰。当然其他1900攻的强攻战术也能考虑，反攻不是为了给与对方基本分伤害，只是为了反攻能干扰对方，对方瓦解我方进攻会浪费时间，很容易拖住3回合。

最后是失败：当DEATH失败后卡组已经完全







败北？不是的，有重头再来的机会，而且不是普通的重头再来，失败后的应变也是此战术的精华，如果DEATH一套在墓地完好无缺，就能通过纤维壶(ファイバーポッド/798)来回收。而且在决斗中后段的情况，DEATH被破坏，对方也一定使用了不少卡片，通过魂之解放(魂の解放/527)除外对方威胁DEATH的卡片，例如羽毛扫，进行“过滤”。“过滤”成功的话，回收后对方就没有办法破坏DEATH了，如果很不幸地对方除外了DEATH里面的其中一个字母导致不能回收，那么魂の解放就把剩余的DEATH除外，“过滤”我方卡组。根据上面怪兽部分的组合，过滤后的我方卡组具有魔法取消器的防魔法能力以及怪兽部分的进攻能力，也是一个具有一定战斗力的卡组，并不是失去DEATH就失去一切。







卡组的其他方面，三眼怪和黑森林魔女(クリッター/040，黑き森のウィッチ/357)用于搜索怪兽应变用。CYBER壶(サイバーポッド/576)的使用要小心，因为容易帮对方抽到羽毛扫一类破坏我方战术的卡，不过它的破坏效果能瓦解对方的进攻拖延时间。

魔法投入黑洞闪电(ブラック・ホール/197/サンダー・ボルト/198)等抹杀卡一方面破坏对方怪兽防止强攻，一方面如果我方打算进攻也能用到，如果因为限制而不能使用的话也要使用其他抹杀型的魔法卡补充。（可以参考之前光暗卡组介绍时关于抹杀卡选择的详细介绍）。光之护封剑(光の护封剑/209)能保护自己，不过注意使用时机，虽然3回合后会破坏离场，不过若剩下1回合DEATH就成功的时候使用此卡就等于变相帮对方争取时间了。心变强夺相性也很好，祭品和反击都能使用。押收和强引最基本是清理对方手卡威胁DEATH的卡，也能用于过滤后的卡组反击。苦涩之选择(苦涩の选择/574)除了平常的使用方法外，在遇到DEATH被破坏的情况后，马上把卡组剩下的DEATH丢到墓地，防止之后抽到字母上手影响手卡的使用。过浅墓穴(浅すぎた墓穴/612)和太阳之书(太阳の书/823)是照顾纤维壶的。纤维壶覆盖在场等待对方攻击容易被对方直接破坏，这个时候就得考虑纤维壶的再利用，浅墓后马上用太阳书翻开。

郁琛敏	如果没有玩伴，再好的游戏也不能使我欢喜！
读者资料	22岁，男，200237，上海市徐汇区梅陇十一村29号101室，兴趣：五月天、格斗、吃睡

陷阱放入3张和睦使者(和睦の使者/553)主要是看中其没有发动时机不占位置，也能用于保护魔法取消器。

再次说明一点，尽量不考虑永续魔法/陷阱，存在发动时机的陷阱等会有可能占着后场位置的卡不利于DEATH，如果对自己的操作和判断有信心的可以放入部分此类卡再放入旋风(サイクロン/572)必要时来帮自己清场腾空位置。





终焉之倒计时使用后在天空中将会陆续出现20个火种，每经过一个回合就出现一个，当全部出现的时候就预示灾难降临大地，世界终结，对方生命结束……同样是属于无需对对方造成伤害就能获得胜利的特殊效果。(我个人认为是不是应该是20个火种慢慢消失代表生命倒数才对呢)

终焉之倒计时和DEATH盘在效果上类似，都是带有时间倒数性质的。终焉之倒计时发动需要支付2000基本分，算是一个比较大的数值。时间上是20个回合，也就是对方有10个回合的时间，时间比较长。但是终焉之倒计时使用后不残留在场上，只要效果成功开始倒数就只需要等到倒数完毕，对方除了在倒数前获胜外没有其他办法，此情况下就好像只是双方普通的决斗，却给对方加上了“10回合内必须取胜”的附加条件。在卡片的使用上终焉之倒计时也只需此卡本身，没有其他负累，放入3张也不算太占卡组的位置，甚至可以考虑在普通的卡组放入1－2张。缺点是由于时间是20回合，对方非常充足，10个回合能慢慢冷静下来考虑对策，可以选择每回合慢慢削弱我方基本分，甚至不急于进攻，能慢慢积累手卡等待倒数到10－12的回合来总进攻一次定胜负，这点上非常危险。卡组的主要部分如下：

怪兽14张（主要部分）：暗の假面*2（075）、圣なる魔术师*2（267）、クリッター（040）、黑き森のウィッチ（357）、メタモルポッド（363)、魔镜导士リフレクト・バウンダー*3（482)、ファイバーポッド（798）魔导サイエンティスト（880）、同族感染ウィルス（881）、异次元の女战士（901）。

魔法21张：ブラック・ホール（197）、サンダー・ボルト（198）、光の护封剑（209）、ハーピィの羽帚（419）、天使の施し（502）、手札抹杀（506）、死者苏生（514）、强欲な壶（516)、心变わり（530）、大岚（557）、强夺（563）、押收（565）、强引な番兵（570）、苦涩の选择（574）、平和の使者*3（600）、早すぎた埋葬（613）、终焉のカウントダウン*3（922）。

陷阱8张：和睦の使者*3（552）、王宫の敕命(608)、リビングデッドの呼び声(631)、グラヴィティ・バインド－超重力の网－*3(690)。

战术的展开，由于终焉之倒计时本身是通常魔法，主要还是只能通过高速换/抽卡的办法抽上手。当然用苦涩的选择丢到墓地然后用圣魔术师(圣なる魔术师/267)回收也是不错的选择。

然后还是保护，终焉之倒计时只需要保护玩家本身，所以重点放在保护玩家上，保护的目标是10个对方回合，因为没有能加速倒数的方法，所以只能慢慢熬10个回合。由于后场不需要占用，所以可选择的保护类的卡片更多，包括永续型的魔法陷阱。和睦使者能保护玩家一回合内不被战斗伤害,保护性最强，通过暗之假面(暗の假面/075)回收再使用能保护大部分时间。而且由于没有发动时限，可以在预感情况不妙的时候连锁使用，例如估计这回合对方会出人造人，就在对方抽卡流程或者准备流程发动此卡。超重力网(グラヴィティ・バインド－超重力の网－/690)和平使者(平和の使者/600)属于永续型效果，能长时间存在防止对方怪兽攻击，不过2者加起来建议4－5张，6张全放比较占据卡组位置。怪兽方面除了回收效果用之外基本不需要使用什么配合终焉之倒计时，所以怪兽的可选择空间非常广，最基本的就是通过高守备力怪兽来防守或者通过效果怪兽抹杀对方怪兽拖延时间。虽然说除了防守还能通过进攻来争取时间，可是由于为了保护玩家而放入了妨碍进攻的卡片如超重力网从而不





利于进攻，而且在此情况下太过偏重于进攻，由于时间上比较充足，容易被对方策划反击。如果为了进攻而放弃超重力网一类的防守卡片，双方对攻的话一般也能在20个回合内分出胜负，无论输赢都用不上终焉之倒计时的效果，这样的话不如直接放弃终焉之倒计时好了。在防守的基础上可以配合基本分恢复，基本分上去了，万一之后某回合防线被撕破，对方一回合不能决出胜负，之后我方也容易重组战线重新防守。

最后也是失败，失败的情况如使用终焉之倒计时的时候被无效（注意基本分还是要支付的），此情况下通过回收或者等待第2张的到来。当然如果使用2次还不能成功发动效果，之后第3次成功后基本分太少也很容易被对方反击了（剩下2000分，一张破坏轮就可能败北了）。失败的应变情况基本上只有继续等待，当然可以往卡组放入恢复基本分的卡片来保持多次使用终焉之倒计时。其他的失败情况基本上没有应变方法，例如终焉之倒计时效果中被对方攻击导致LP归0。

卡组方面。暗之假面和圣魔术师分别回收陷阱和魔法，尽量选择保护类的重复利用。变形壶(メタモルポッド/363)的使用要注意。如果对方手卡3-4张以上的情况，自己就盖下魔法陷阱，然后就使用效果，那么对方手卡不会增加多少，而我方新添加的手卡加上之前盖在场上的卡，保护类的卡就更多了，同样在倒数8-10个回合的时候使用变形壶的效果也能防止堆放在囤积手卡准备进攻。魔镜(魔镜导士リフレクト・バウンダー/482)可攻可守，而且对方出于基本分的考虑可能是用抹杀卡来对付魔镜，但是由于在倒数，对方没有太多时间去等待抹杀卡，3张魔镜的话能给对方造成不少麻烦。纤维壶处在一个很重要的位置，在终焉之倒计时使用后纤维壶使用效果能使双方几乎重头来过，而倒计时却还在继续的。当然要注意万一使用效果后我方运气不好抽不到需要的卡，从而组合不出防守措施，也很容易被对方趁机反击。怪兽的剩下部分比较灵活，不过一般建议使用高防的怪兽防守，或者依靠魔法陷阱来保护能恢复基本分的效果怪兽，可以考虑放入2-3张强攻用的怪兽。

由于时间上比较长，为了防止对方屯“兵”，闪电、黑洞等抹杀类的卡也得准备。押收和强引番兵主要是在6-8回合的时候使用，破坏对方手卡,防止对方积累手卡打算在后段大反击用。太早用的话可能存在对方在后段才抽到关键卡，所以建议中段的时间用。其他卡片的使用方法基本参考上面关于DEATH盘同样卡片的使用。

实际上还有很多很好的陷阱卡可以考虑用于拖延时间的，例如圣なるバリアーミラーフォース（553）、破坏轮（637）、激流葬（682）、サンダー・ブレイク（849）等，可以加入卡组。不过由于对方拥有人造人的可能性很大，陷阱卡尽量不要超出8张，不然遇到人造人将会毫无还击之力。





此类卡组的乐趣当然在其特殊性上，厌倦了怪兽互相对打的决斗，使用此类卡组能改改口味。很多人认为某些OTK战术（如埃及使者第一回合通过抽卡集全）很大程度上只有一个人在玩，如果一方使用OTK，另一方就是在看表演；OTK失败的话卡组基本没有还手之力，那么另一方作出进攻就能轻松获胜。此类玩法无论结果如何都缺乏一个“过程”，很容易厌倦。而DEATH和终焉之倒计时在保留了特殊胜利的方法，避免了怪兽对攻的情况，区别于OTK的决斗，这些战术能非常享受过程，而且倒数的情况也能给决斗双方带来不同的更强的紧张感。

虽然DEATH和终焉之倒计时类似，但是还是存在区别的。DEATH时间短，需要保护的包括玩家和DEATH，失败的可能性高，而且失败后还能存在第2次甚至更多的重复，整个决斗过程会起起跌跌。终焉之倒计时时间长，而且一次定胜负，全部集中到20个回合之内，一气呵成。DEATH由于同时保护玩家和DEATH盘，前后场都需要操作良好，同时由于战术失败后可以重新展开，例如“过滤”卡组等，整体上需要操作的地方比较多（或者称呼为考察能力范围大），操作要求相对高；终焉之倒计时整个核心就是20个回合，要做的事情就只有一个，就是坚持20回合，不像DEATH那样操作太多，但是时间长的情况换来的是对方有足够时间策划和展开破坏行动，承受对方进攻次数多，在“保护”上的操作要求非常良好才能成功熬20回合。可以说各有特色，各人可以根据自己的爱好尝试战术。当然DEATH盘由于有原作莫良的支持，人气高是终焉之倒计时不能相比的。

姜啸	纯粹地玩游戏并不是最高境界，边学边玩才是王道！
读者资料	18岁，男，200435，上海市闸北区平顺路790弄11号501室，兴趣：与游戏有关的一切





本期继续上期的话题，向大家讲述《FF1》的风土人情。

文/NWSE区 doubleX 责编/天意

FF1的风土人情

（接上期）

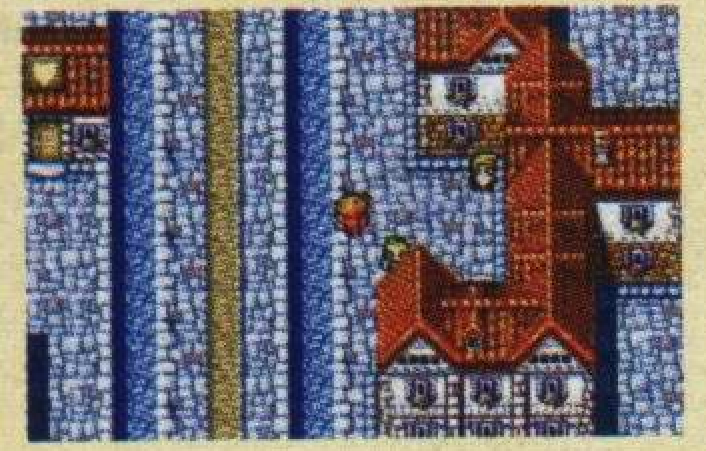
港町プラボカ（Pravoka）

概要：位于人类定居点东面的港口城市，其实是一个海盗巢穴，与Cornelia相比治安简直就是一塌糊涂。

—— 考证 ——

1、港口的治安：当光之战士们初到这里时，镇上连个行人也没有。不过将海盗头绳之以法后治安就大为改观了。仔细对比下面两幅图，有海盗和没海盗的治安就是不同。（行人多了）





2、英语哩语：对玩日版的朋友们也许并没有什么发现，但是玩美版的朋友们一定能够清晰的感觉到那个海盗说的根本就不是英语，而是比较粗俗的美语哩语。（如Have说成Hove）在游戏中还有另一处——矮人说的也是哩语。



エルフのしろ&エルフの町（Elven Castle&Elfheim）

概要：整个世界唯一的两个王国的另一个。位于大陆的西南方，是精灵的最大的定居点。目前此王国的国王病故了，而本应该继承王位的王子又中了暗精灵王的诅咒陷入了长达5年的深睡中。目前王国内可说是群龙无首。

—— 考证 ——

1、精灵的阶级：精灵的阶级基本是以不同的袍色加以区分的，大众面是绿袍、有学问的贤者穿蓝袍，王子身边的治疗师虽然穿的也是绿袍但是显然要比大众面穿的富贵的多。附带一提在所有的精灵中最伟大的精灵叫林克，因为只有他一个人的墓碑上有名字。

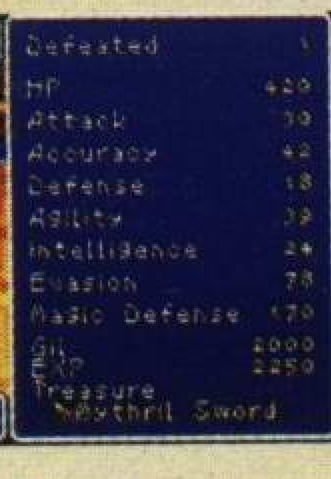




2、也许这只是一场简单的王位继承权之争：有两点线索可以证明，一是老精灵王死后，暗精灵王对其继承人精灵王子施加诅咒，这么做的目的只是扫清自己继承王位的绊脚石，这点不太明显，因为就算不攻击自己继承王位的对手也可以达到他的邪恶目的。第二点就十分明显：化身成假国王的他让各位去找的不是别的正是王冠，找到失传的王冠他就能名正言顺地登上精灵王的宝座了，而且根据暗精灵王自己所说他还能从王冠中汲取力量，这应该也是有王族血统的人才能够做到的。不过这毕竟只是推测，因为游戏中关于这方面的资料实在太少了，而且还存在着不利于这一观点的矛盾资料。

3、暗精灵王アストス（Astos）的原形：看过《魔戒》的朋友们一定已经猜到了无论从身材上还是行为举止上暗精灵王都能让人联想到咕噜。在下不废话了各位自己看下面的对比图，是否有些相似呢？







4、魔法店：不愧是善于使用魔法的精灵的城市，这里可以买到第3和第4两种等级的魔法。可是谁能告诉我为什么出售魔法的店长是人类。

5、进城：FF1中绝大部分的城从侧面都进不了城，Cornelia还能解释毕竟人家外面有道护城墙围着、但是已经成为了废墟的Chaos神殿又该怎么解释呢？难道是有一道无形的墙围着。





にしのしろ（Western Keep）

概要：精灵城东边一座荒废的城市，其实这就是暗精灵王的居城。至于这座城的由来以及暗精灵王为什么会将这里作为

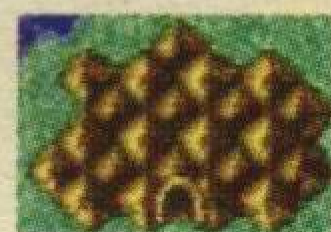
前读者	本来计划拿压岁钱买NDS，结果钱被老妈拿了一半，这下可买不成了。
读者资料	16岁，男，200231，上海市徐汇区龙川路长桥三村24号202室，兴趣：游戏、动漫、模型、看《PG》

居城，游戏中一字未提，在下也无法考证。



ぬまのどうくつ（Marsh Cave）

概要：实在是想不通精灵王的王冠怎么会放在这么一个地洞中……算了，RPG好像都是这样设定的。另外本洞穴还有另一大特产那就是不会放魔法的法师。



マトーヤのどうくつ（Matoya's Cave）

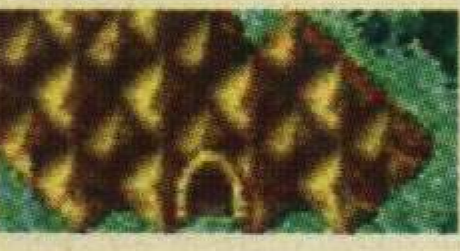
概要：药剂魔女マトーヤ（Matoya）研究的地方，似乎所有的魔女们都喜欢在这种黑暗的地方搞奇怪的研究。

——考证——

魔女的视力：魔女如果不借助水晶之眼（Crystal eye）完全看不见，可见视力不是一般的差。水晶之眼一定是比瓶底还要厚。

——不可思议之处——

扫把的"神语"：魔女制造出来的扫把会说话，这已经很不可思议了，问题是他们在说些什么呢？Front-wards,back-wards,any way you see!Such a strange spell to swish-swish-aree!Tceles Nottub B Swish-swish-aroo!你听懂了吗？真是"神语"啊！



ドワーフのどうくつ（Mount Duergar）

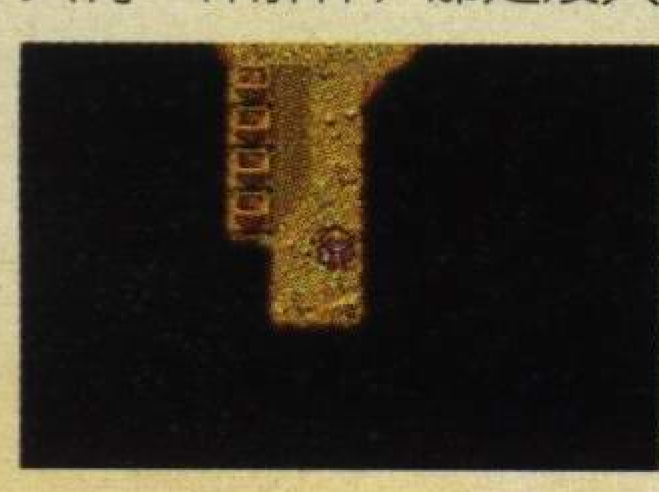
概要：如果你一进入洞穴就听见沉重的打铁声，那么恭喜你，你没有走错，这里正是矮人们居住的洞穴。游戏中的许多迷题（如：水晶之眼）在这里都能找到答案。

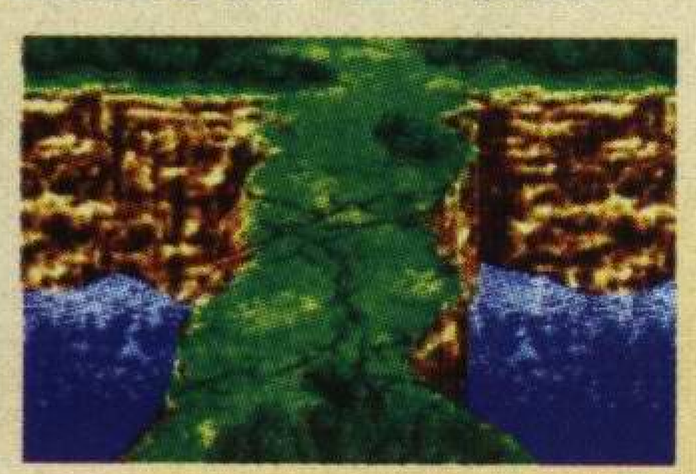
——考证——

伟大的矮人与伟大的发明：矮人中也有两位比较伟大的人，一就是伟大的工匠スミス（Smyth），二是帮忙炸开运河的ネリク（Nerrick）。此外可以确定的是有四样东西出自这里的矮人之手：一是石中剑，二是炸弹，三是飞空艇的动力系统浮游石（Levistone）。还有就是水晶之眼。

——不可思议之处——

炸弹：炸出运河的烈性炸药的威力想必大家都已经见识过了吧！但是问题接踵而来了，明明看见Nerrick是将炸药按在矮人的洞穴中的，但是为什么会该爆炸的地方——矮人洞穴一点事也没有，而矮人洞穴外确因为爆炸造成塌方产生运河呢？这么看来也只有一种解释，那是矮人造的屋子抗冲击力极强。







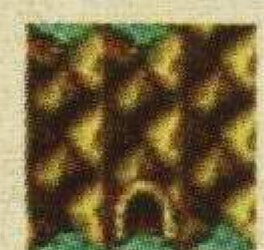
メルモンドの町（Melmond）

概要：这里位于大陆西南。面临着严重的土地荒芜，已到了寸草不生的地步。除了土地荒废之外，这里已经变成了一片废墟。

——考证——

1、将该镇弄成一片废墟的元凶：可不要将这罪名也扣到无辜的土之Chaos身上。这可不是因为大地荒芜造成的，其原因是吸血鬼的袭击。以至于镇上的人还联想般的一口咬定土地荒芜的原因也出在吸血鬼身上。

2、学者ウネ（Unne）：懂得失传的天空语的学者ウネ各位应该都认识吧！但是除了FF1之外其还在哪一部FF作品中也出现过各位是否知道呢？答案是FF3。



きょじんのどうくつ（Giant's Cave）

けんじゃのどうくつ（Sage's Cave）

概要：前一个是通向后一个洞穴的一条必经通道，其中居住着一个喜爱吃各种石头尤其是宝石的巨人。后一个则住着能点穿土之Chaos秘密的贤者サード（Sadda）的洞穴。仔细想想，只为了阻止玩家见贤者Sadda，犯不着用上两个洞穴加上一大片区域吧！



アースのどうくつ（Cavern of Earth）

概要：土之Chaos污染大地的源头。这点从外面的荒芜地形就能看出。如果你想去该洞穴旅游那么建议你不妨去洞中的名胜——每走一步就会遇敌的土之回廊走一圈。用一块木板就掩盖住楼梯的地方也是个旅游的好去处。

——考证——

此洞的名字：大地的洞穴，听上去是一个不错的名字，实际情况有多"糟"我们也是知道的。为此人们给了其另外一个名字叫"魔鬼的尾巴"。这个名字其实蛮适合的，除了表明人们对污染大地的行为如同"魔鬼"般的憎恨外。它还表明另一层意思——请仔细看世界地图，这个半岛不就是一个尾巴吗？



クレセントイクの町（Crescent Lake）

概要：位于大陆东南，因为处在群湖环绕中美版的名字由此而得。镇中有着以Lukahn为首的著名的12位贤者，因此该镇的另外一个称呼是"贤者之村"。

——考证——

世界的起源与末日：从十二贤者口中我们不难发现世界是由火、地、水和风四种元素组成的。据说一切处于混沌时，这四种元素是按照风—水—土—火的顺序出现的。Chaos毁灭世界也一样是按照这一顺序，风的Chaos出现在400年前，让风停了下来；紧跟着是200年前水之Chaos出现，海开始被污染，他们一同使得北方大陆高度发达的文明没落了。现今大地的Chaos出现使得大地荒芜；而火之Chaos现在还处于沉睡之中，等200年后它醒来那一刻就要将一切都陷入火中，搞垮最后一片大陆。以达到灭亡世界的目的。

——未完待续

王洋	游戏是生活的一部分，我热爱生活，热爱游戏。
读者资料	26岁，女，112000，辽宁省铁岭市烟草公司人力资源部，兴趣：电玩



文/NW旅团 斋藤★鬼斩 责编/暗凌

圣魔光石支援对话赏析(二)

继上期介绍了迪迪丝与阿斯雷的支援对话后，本期为大家带来女主角艾莉柯与圣骑士泽特的支援对话。首先先要带大家回忆一下当时时代背景。

大陆历803年……

由自古流传下来的五块“圣石”为守护石，并以此形成国家的玛基瓦尔大陆800年来一直保持着平衡，但是突如其来的频繁异变席卷了整个大陆。在“圣石”所有国中拥有最大版图的古拉德帝国，在皇帝“稳健帝”威加尔德的命令下，突然发动了对鲁内斯王国的侵略战争。遭受原本是长年同盟国的攻击后，位于内陆的鲁内斯王国无法组织起反击，要塞一个接一个被攻陷。在战乱中，刚好离开王都的鲁内斯王子艾弗拉姆失去了消息。

趁势前进的古拉德帝国军的进攻，终于到达了王都，鲁内斯王国面临着巨大的危机，国王迫不得已下令让圣骑士泽特保护携带着王家腕轮的公主艾莉柯逃了出来。而离开兄长和父亲的公主艾莉柯表现得非常坚强，因为她深知，还有很多事情需要她去面对，忠心的圣骑士泽特在一旁鼓励、安慰她，前方未知而艰辛的路，还很漫长……



—— C级支援对话 ——

艾：泽特。

泽：请问您有何吩咐，艾莉柯公主？

艾：你的伤口怎么样了？逃离王都时，你为了保护我受了很重的伤……

泽：那时……害您看到了不好的事情了，不过我的伤口已经愈合了，对今后的战斗没有影响。

艾：等等，请让我看一下，伤口虽然愈合，但还没有完全治好不是吗？

泽：您为什么会这么想的呢？

艾：你战斗时，枪法和平常一样绝妙，但是在你挥枪时，不时会露出像是忍耐着剧痛的表情……在你身旁的我，看到的是这样的情况。如果是我弄错了就好了……

泽：艾莉柯公主，您放心，我的伤已经痊愈，请不要再挂心上了。



艾：这样的话就好……请不要太勉强自己，拜托你。没有你，我是无法继续这旅途的……

泽：是……属下从命。

以上对话，或许就是艾莉柯间接透露出泽特在她心目中有多重要吧。这个时候的艾莉柯失去了父王的照顾，失去了和哥哥的联络，面对着突如其来的变化，能支撑她走下去的，或许就是泽特了吧。不难想象，在那种困境中，泽特不单单是以一个骑士的身份保护着艾莉柯的安全，还像哥哥一样照顾着艾莉柯。

—— B级支援对话 ——

艾：呼……（稍微向右移动）哈！（回到原位）怎么样？

泽：了不起的剑技，您又进步了。

艾：谢谢你，如果每天不好好练习的话，会被兄长责骂的。不过泽特，我还是比不过你的剑技啊。

泽：不，您过奖了。

艾：这次你教我你的剑技好吗？我从兄长那里学来的剑技是以枪为基础（演化出来）的，如果能学到鲁内斯骑士的剑技，我一定能够更强的，这样的话，在战斗中我就能帮上你了。



泽：但是……艾莉柯公主没有必要经

宋庞聪	GB是过去完成时，GBA是现在未完成时，NDS是将来完成时，PSP是不可能完成时……
读者资料	13岁，男，200090，上海杨浦区杨树浦路2181弄53号，兴趣：玩掌机、看PG

常亲临前线的，您是鲁内斯王国的公主，战斗这种事交给我就可以了……

艾：但……你在参与危险的战斗，却要我只远远地看着……我不能只是一味被你保护着，从今往后我将守护你，请看着吧。

泽：艾莉柯公主……

艾莉柯作为一个国家的公主，既然继承了王室的血统，那么她小时候的生活无非就是每天学一些礼节，顶多在院子中看看花，国王原则上是绝对不允许她动刀动剑的。而天生好动的艾莉柯从小只能偷偷的看着哥哥在庭院中拼命的练习，所以不难想象当初她是怎么撒娇的让哥哥偷偷地教给她剑术，而又是怎么撒娇的缠着泽特教给她一些防身的技巧。似乎正是从那个时候起，艾莉柯就对这个比她大不了几岁就成为圣骑士的泽特抱着爱慕与崇拜。

而现在虽然在外面逃亡的日子很艰苦，但是只要有泽特陪伴在身边，每天接受他亲手指导练习剑术，艾莉柯已经满足了。望着为了她拼命奔波的泽特，艾莉柯希望自己能尽快变强，来帮泽特分担一些事情……

—— A级支援对话 ——

艾：泽特，打扰一会好吗？可以的话继续陪我练剑吧？

泽：艾莉柯公主，在此之前，我有话想对您说。

艾：是什么事呢？

泽：请原谅我的无礼，最近艾莉柯公主……和身为臣子的我似乎走得太近了。作为鲁内斯王国的公主，这样的行为并不妥当。

艾：怎么会，我只是……况且你的伤还没有痊愈，所以……

泽：确实，鲁内斯城陷落那天，我所受的伤……还没有痊愈。我想，那伤一辈子都无法痊愈了吧，但是如果艾莉柯公主为此而感到对我有亏欠，那是不必要的。您不必要怀有这样的感情。（这里泽特说一辈子都无法痊愈的伤，应该是指心灵上的伤害，毕竟深深爱着一个人，但是却因为地位的悬殊无法在一起，甚至无法表白，是很痛苦的。）



艾：但是，你为了我而……

泽：艾莉柯公主，您是鲁内斯王国的公主，作为王族，您不能老是和臣子平起平坐，如果因私情而重用一个人的话，您会失去其他人对您的忠诚。

艾：……

泽：治国之人，在为人以上，还必须为王。有时为了胜利，必须斩断私情，就算那是要牺牲自己的臣下，不能做到这些的人，没有为王的资格。

艾：我明白了……泽特，你说得对。我忘记了自己公主的身份，变松散了，请原谅我。

泽：……



艾：那天夜里……在古拉德兵的追赶下逃离王城的时候……你用力地抱着我，在敌人的刀刃下守护我的时候……我或许对你……抱着爱慕的心情吧。但是，这……不是鲁内斯公主该有的感情，我是鲁内斯王国的公主，你是王国的骑士，如果我连这个都搞不清了……还怎么能复兴祖国。

泽：是，您能够理解就没问题了。那么容我退下……

（泽特离开）

艾：……

（泽特再度出现）

泽：艾莉柯公主，请允许我最后说一句。

艾：泽特？

泽：那天夜里，我和您抱有同样的感受。当我将艾莉柯公主抱在怀中，驱马前进的时候……自受勋以来，我第一次忘记了自己骑士的身份，不是为了鲁内斯王国，只是为了要守护你……就算舍弃一切，如果我们两人能就此逃走的话……我当时是如此想着……

艾：泽特……

泽：请原谅我，在此，我发誓，不会第二次犯这样的错误。那么，请容我告退。下次见面时，我将作为鲁内斯的骑士……就算赌上性命，也一定会守护好您。

（泽特离去）

艾：泽特……

在当时地位差异的影响是很严重的，艾莉柯和泽特虽然各自心怀好感，但是碍于礼节无法表露。尤其是身为臣下的泽特，虽然他喜欢着艾莉柯，但是却不能说出来，只能默默的为艾莉柯付出一切。

而最后，他们两个人的结局还是非常幸福的。回到鲁内斯的艾莉柯和泽特受到了艾弗拉姆和骑士队的祝福，然后结婚了。虽然泽特一开始坚持说不要忘了原本的君臣身份，但是在艾弗拉姆的劝说和当地的人民强烈要求下，最终两人还是有情人终成眷属了。而这个公主和圣骑士的恋爱故事，被后人当作美谈一直传诵着。



《圣魔光石》中仔细体会支援对话时会发现，平凡的对话中蕴涵着不平凡的故事，每个人的内心在支援对话中一览无疑，这才是支援对话的精髓所在吧。

徐怿晟	《孔明传》与《英杰传》在大体感觉上与过去电脑上的那两部有点像，但还是很怀念，最好再出《曹操传》。
读者资料	18岁，男，200020，上海卢湾区瑞金一路165号33室，兴趣：玩电玩、机战



体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在“青青牧场”，欢迎大家的参与！

文/pmgba 长沙黄瓜 责编/暗凌



牧场教学之料理篇

接上期

料理菜单

料理名称	图	工具	材料	体力	疲劳
松蘑饭		——	松蘑+饭团	+60	-1
寿司		调味料(醋)	鱼片+饭团	+40	-1
果酱面包		——	面包+草莓酱/葡萄酱/苹果酱	+40	-5
奶油烤面包		——	面包+奶油	+40	-2
葡萄面包		——	面包+野葡萄	+30	-4
咖喱面包		平底锅	面包+油+咖喱粉	+30	-2
吐司		烤炉	面包	+7	-1
法国吐司		平底锅	面包+油+蛋	+30	-2
鱼片		菜刀	中鱼/大鱼	+30	-3
煮鱼		平底锅	中鱼	+30	-1
什锦寿司		菜刀+调味料(醋)	鱼片+饭团+炒鸡蛋	+50	-1
比萨		烤炉+擀面棍	奶酪+小麦粉+番茄酱	+40	-1
乌冬		菜刀+锅+擀面棍	小麦粉	+40	-3
咖喱乌冬		锅	乌冬+咖喱粉	+60	-3
		菜刀+锅+擀面棍	小麦粉+咖喱粉		
天麸罗盖浇饭		锅	乌冬+天麸罗	+60	-3
		菜刀+锅+擀面棍	小麦粉+天麸罗		
乌冬烧		平底锅	油+乌冬	+60	-2
荞面条		菜刀+锅+擀面棍	荞麦粉	+40	-3
天麸罗面		锅	荞面条+天麸罗	+60	-3
		菜刀+锅+擀面棍	荞麦粉+天麸罗		
干烧伊面		平底锅	油+荞面条	+60	-2
烫荞面		锅	荞麦粉	+15	-2
天麸罗		平底锅	油+小麦粉+蛋	+20	-2
筑前煮		锅+菜刀+调味料(砂糖+酱油)	胡萝卜+蘑菇+竹笋	+40	-1
赏月丸子		调味料(砂糖)	肉丸粉	+40	-3
烤年糕		平底锅	年糕	+10	-2
		烤炉			
烤饭团		烤炉	饭团	+5	-1
粥		锅+调味料(盐)	饭团	+5	-3
天麸罗饭		——	饭团+天麸罗	+30	-2
鸡蛋饭		锅	饭团+蛋	+20	-1
大学芋		锅	蜂蜜+地瓜	+8	-1
炸肉饼		菜刀+平底锅+调味料(盐)	油+小麦粉+蛋+马铃薯+洋葱	+20	-2
鱼糕		搅拌器+调味料(盐)	中鱼/大鱼	+5	-1

料理名称	图	工具	材料	体力	疲劳
曲奇		擀面棍+烤炉+调味料(砂糖)	蛋+小麦粉+奶油	+15	-5
巧克力曲奇		擀面棍+烤炉+调味料(砂糖)	蛋+小麦粉+奶油+巧克力 曲奇+巧克力	+30	-5
冰激淋		锅+打蛋器+调味料(砂糖)	蛋+牛奶	+30	-20
蛋糕		锅+打蛋器+调味料(砂糖)	蛋+小麦粉+奶油	+40	-8
巧克力蛋糕		锅+打蛋器+调味料(砂糖)	蛋+小麦粉+奶油+巧克力	+70	-8
热蛋糕		平底锅	油+蛋+牛奶+小麦粉+奶油/蜂蜜	+20	-3
消闲茶		锅	消闲茶叶	+50	-50
SUGDW苹果		——	苹果+HMSGB苹果+AEPFE苹果	+2	-2
HMSGB苹果		——	苹果+SUGDW苹果+AEPFE苹果	+2	-2
AEPFE苹果		——	苹果+SUGDW苹果+HMSGB苹果	+2	-2
回力剂		锅	蜂蜜+橙色草+黑色草+红色奇幻	+50	-1
大回力剂		锅	回力剂+青色草	+100	-1
醒神剂		锅	蜂蜜+橙色草+白色草+红色奇幻草	+0	-20
大醒神剂		锅	醒神剂+绿色草	+0	-50
消闲茶叶		菜刀+平底锅	草:青+绿+红+黄+橙+紫+蓝+杂草	+2	-3
回复草		菜刀+平底锅+锅+烤炉+调味料(砂糖+盐+醋+酱油+味精)	6种失败作+大回力剂+大醒神剂	+100	-50
春之太阳		——	三色花+月泪草+猫薄荷+红色奇幻草+青色奇幻草	0	0
夏之太阳		——	小鱼+中鱼+大鱼+海盗之宝+古代鱼化石	0	0
秋之太阳		——	X型(全部):蛋+蛋黄酱+牛奶+奶酪+羊毛+毛线团	0	0
冬之太阳		——	钻石+祖母绿+月亮石+沙漠玫瑰石+粉红钻石+亚历山大石+贤者之石	0	0

这里再特别介绍一下“失败之作”的做法。“失败之作”就是没有按照菜谱制作,导致做出来的是不能吃的东东——不过别误会,它还是略有用途的,要集齐所有的菜谱(例如回复草),还是需要特意制作出它们来合成。不知大家都学会了吗?学会了的话还愣着干嘛,快回家为太太做饭去啊!

料理名称	图	工具	材料	体力	疲劳
失败作·在碟子上的		菜刀	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10
失败作·面包		平底锅	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10
失败作·盛在锅里的		锅	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10
失败作·饮品		搅拌器	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10
失败作·点心		打蛋器	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10
失败作·乌冬		擀面棍	杂草/枝/石/花类/草类等	-10	+10



牧场百问

——牧场里玩了四年才20多万,有无简单的赚钱办法?

牧场唯一简单赚钱的方法就是用金手指修改,不过这样将大大降低游戏的趣味性,所以在这里不提倡,还是老老实实的种地吧。也可以看看青青牧场的耕种篇,已经详细介绍了种地的诀窍,相信1年赚个7、80万是不成问题的。

——请问厨房的调味品在哪里买啊?(GBA/GG版)还有我种的牧草什么时候能收割?为什么我用镰刀一收获就什么都没有了?

那些调味品是通过电视购物购买到的,牧草是需要11日才能收获的,你用镰刀收获就不见了是正常的,因为牧草已经直接放入你动物小屋里了(这个收割方法可真不错)。

何杰	相信有一天,我们会拥有我们祖国的高科技流行掌机。
读者资料	15岁,男,226001,江苏南通朝晖花园5幢406,兴趣:口袋、运动



PS2上的恶魔城新作也发表了，实在是让人高兴啊！从这次的主角依然不是贝尔蒙特家的吸血鬼猎人来看，用鞭子和蜡烛征服吸血鬼的时代已经不在了呀。作为一个炼金术士，这主角的武力似乎强过头了一点，从发表的图片来看，剑气真的是好夸张啊。总觉得这次把主角定为炼金术师有点受去年热播的《钢之炼金术师》的影响……作为一款家用机上的游戏，本次自然又是3D的了，有些玩家认为“恶魔城一定要作成2D的，做成3D就是死路一条。”他们认为恶魔城不适合做成3D游戏。其实偶想说，2D的恶魔城确实经典，《月下夜想曲》至今也还是我的最爱。但是大家也要明白，事物都是不断发展的，不停地重做月下的PLUS版般的游戏确实能讨好一部分玩家，但是一个没有发展的游戏系列最终还是会被淘汰，月下形式的2D a·RPG最终也会被玩家厌倦。真到了那个时候，恶魔城系列也真算是到了穷途末路。PC-E上的《血之轮回》把旧式的aCT恶魔城做到了最完美的地步，PS上的《月下夜想曲》为a·RPG形式的恶魔城做了最华丽的终结（接下来的仿制品没有一个能做到超过此作的地步），接下来我们就应该期盼最强的3D恶魔城的诞生就好了。其实N64上的《恶魔城默示录·康乃尔传说》就是一个非常优秀的先锋作品。三个视点的随时切换;角色攀爬跳跃的力度与流畅度;总共三名的隐藏角色，对应各个隐藏角色的三个隐藏剧本，隐藏剧本里才会出现的隐藏版面;华丽且明暗有致的公馆和庭院，高耸的外壁和窗外的迷雾，处刑塔里流动的岩浆，城主之间外漫长的阶梯和头顶阴霾的天空。果然较之2D，3D的立体画面才能更完美的表现出恶魔城的气氛。为救妹妹而要与投靠黑暗的旧友决一死战的康乃尔，帮宿主逃脱自己却和伯爵同归于尽的狼人（真有些高达前哨战里爱莉斯女神的味道），爱上吸血鬼却只能眼睁睁看着爱人死于眼前的吸血鬼猎人，小时被康乃尔救出，现在又回到恶魔城拯救当年和自己一样被囚禁的孩子的教廷骑士。时间与命运不可思议的捉弄真是很让人感叹……此作无论是从操作，角色的动作流畅度，游戏的隐藏要素，背景的华丽程度，角色的刻画是否饱满，剧情的感人程度等这些影响游戏可玩性的要素来看都是十分不俗的。偶真的认为只要当年N64普及一些或者玩过这部作品的玩家多一些，大家对3D恶魔城肯定是另一种看法了。所以我认为恶魔城系列向3D发展是有前途的……部分玩家一时的不习惯和反弹都是可以的，只要有优秀的作品出现，被大家接受是一点也没有问题的。

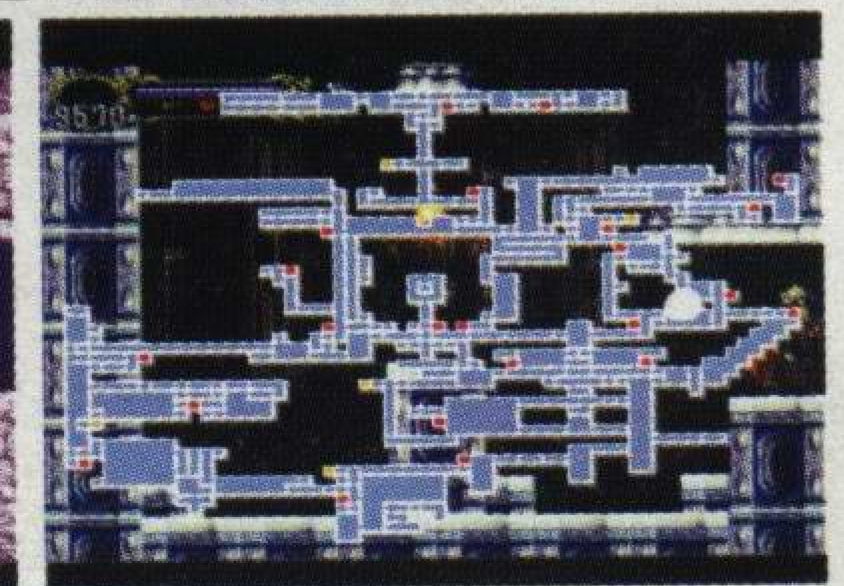
文/ASTAROTH 责编/小侃

恶魔城之大理石廊下

（接上期）

除了上期的方法外，还有可以证明这个理论的方法：在木乃伊BOSS的屋子上面，有一个要敲开地板才能进入的隐藏房间，我们在敲开地板之后不直接进入，而是先在饰品栏里装备上道具无限消费，双手都装备上500心的恢复道具，在跳向地上的那个大洞时双手不停地交替使用500心回复道具，等阿鲁卡多掉进大坑里之后再反复按个五、六十次之后停止，会发现阿鲁卡多掉在了木乃伊BOSS的屋子里，但本应在屋内的BOSS却不见了，出门之后再回来，BOSS又出现了。这就证明了门口传送理论的真实性，现阶段利用这个理论我们就可以用此理论保





沈宇骅	中考就像一场大火吞噬着我，而掌机就像一块冰一样，虽然很快就化了，但能带给我一阵清凉。
读者资料	15岁，男，430080，湖北武汉青山区武钢三中，兴趣：PSP

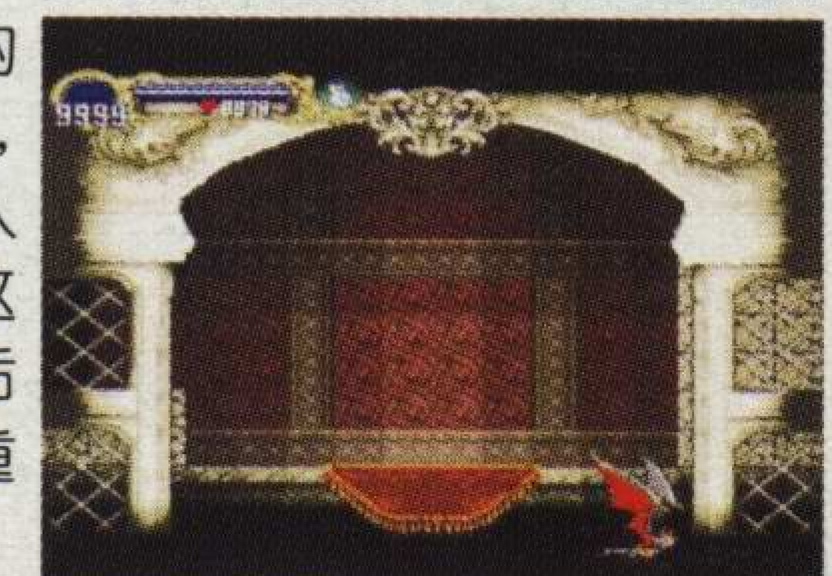
护很多BOSS了，比如逆城黑魔法实验栋的苍蝇王，利用房间上面的门可以直接进入它的房间，在不打死BOSS的前提下拿到全游戏只有2个的“使稀有物品出现几率上升”的饰品了。

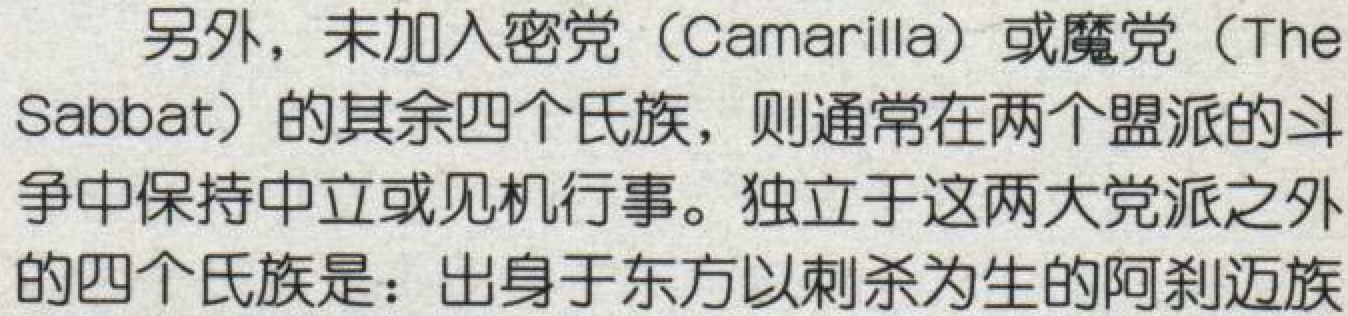


只这些还不够，这个理论的发展么……大概就是500心出城无限打噩梦了(注2)。因为可以重复的攻略，我们就可以得出BOSS的生死并不是通过内存记录之后直接反映到地图上的，事实上所有的BOSS都是可以重复打的，也就是说所有的BOSS本身就都是活的，而且是一直好生生地活在某个地方，并不用我们特地去“改活”。我们的目的，只是要让自己可以到达那个存有还活着BOSS的房间就可以了。

有了理论指导之后剩下的还是实践，但现在还不是时候，因为我们还不知道到底是什么控制着BOSS房间入口的传送装置的开关。之所以选择《月下》来开刀——因为月下有事件发生记录，也就是有和BOSS是否对战过的记录，那么只要把这个记录消去，系统就不会判定和对应的这个BOSS对战过，这时BOSS门口的传送点就会被打开，里面的BOSS就又可以重复的虐杀了。

注2：所谓的“500心出城无限打噩梦”就是先在饰品栏里装备上道具无限消费，双手都装备上500心的回复道具，在已经打败噩梦的房间的入口向房间内跳起（一定要非常靠近门但又不能让阿鲁卡多直接跳进门），在下落过程中不断的用左右手交替使用500心恢复道具，这样阿鲁卡多就会慢慢的向斜下方沉下去。等斗篷完全没入屏幕的另一端之后就可以停止使用了。这时你会发现你操纵的阿鲁卡多已经到了原来放有噩梦棺材的房间的地板下面了（其实原理很简单：因为道具使用的时候版面是不能移动的，但阿鲁卡多的坐标却不受道具使用的效果的锁定，因此阿鲁卡多还是会接着下落，这时只要让阿鲁卡多通过和别的房间的接口处落到另一个房间的地板下面，BUG就算是达成了。这就是传说中半万能的月下500心出城法，接下来向下再使用500心恢复道具就能开出一片白色的地图，不停使用上百次还能再开一格，有时间的话想开多少就能开多少，这就是传说中的500心无限开图法），现在变成蝙蝠向右侧不停的飞，屏幕一黑之后，你就会发现又进入噩梦了。而且在这次你打败噩梦之后还可以再次进入重新打。





恶魔城之百科书屋

密党之外的另一个盟派是魔党(The Sabbat)。魔党是卡玛利拉（Camarilla）的宿敌，他们不承认避世的教条，而是以恐惧、武力和威胁作为统治方式。传说魔党会将新加入的吸血鬼活埋，造成其恐惧，并再以仪式和血统(Blood Bound)加以控制。魔党还将人类视为低等动物，随意驱使残杀，魔党成员通常称呼Sabbat为“黑暗之手”。虽然每个氏族都可以加入魔党，但主要是由两个氏族所控制——魔党的主控者是勒森魃族（Lasombra）和棘秘魑族(Tzimisce)。前者优雅而具侵略性，认为自己是血族的极致，坚信着神谕和优胜劣汰的法则，是高贵亲切与全然鄙视的奇妙组合；后者在血族中以极端的残忍和暴虐而著名，他们拥有非凡的异能，可以藉由毁损对手躯体，从而重新塑造自己惊人的美貌。



另外，未加入密党（Camarilla）或魔党（The Sabbat）的其余四个氏族，则通常在两个盟派的斗争中保持中立或见机行事。独立于这两大党派之外的四个氏族是：出身于东方以刺杀为生的阿刹迈族（Assamite）、以使人类和血族道德沦丧为目的的羲太族(Followers of Set)、谋杀了自己的创造者而开创的乔凡尼族(Giovanni)，以及像风中稻草般散布于整个欧洲大陆的旅行者与盗贼的化身的雷伏诺族（Ravnos）。

然而在整个血族历史中最为传奇的是未归结于13氏族中，而一直被称为“死亡之族”的卡帕多西亚族（Cappadocians），他们拥有着无法预测的魔力和异能，隐秘而阴森的特质令人畏惧的同时也赢得了其它血族的尊敬与仰慕，甚至连他们的存在是否真实在整个血族中都是未知的秘密。

刘超	女生打游戏不见得比男生弱，不要小视我们女生。
读者资料	25岁，女，100044，北京海淀区西外大街168号腾达大厦33层，兴趣：游戏



思佳人

卿在千里云海外，
吾将痴缠伴花埋。
却怪早春情花开，
又带相思袭人来。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你!



1、北京的天气变化还真是有够快的，忽冷忽热的让人难以捉摸。这不，就连皮糙肉厚基本不怕冷的雪人也一不留神栽在暖气忽然降温的手里，结果每日咳嗽不止。目前虽然已经有所好转，不过飞月、暗凌等人在与她说话之时还是要保持一定距离，以防被传染。在这里，我们也想提醒各位读者大人注意预防春季疾病，保持健康身体，享受掌机乐趣。

2、某日下班后，编辑部只剩下雪人和飞月还在加班中。当雪人完成工作后发现天色已黑，于是准备回家。整理桌面时，刚刚随手翻过影评的雪人问飞月有没有看过最新的泰国恐怖片《鬼影》，岂料飞月竟然说自己不敢看鬼片，还严禁雪人叙述该片剧情。于是雪人认为自己已经掌握了天不怕地不怕的飞月的弱点，窃喜。不料，转天上午雪人欲故伎重施时却被飞月痛扁。原来，飞月只是晚上怕听鬼故事，白天强悍风格照旧。

3、最近一段时间以来，暗凌不知因为什么原因，走路时特别喜欢贴边走。尽管经常因为过于靠边而踢到办公室里的桌椅板凳导致脚丫子受苦，但仍不知悔改。看到她这种怪异的走路，雪人不由得想到了“黄花鱼贴边走”这句某相声中的台词，于是暗凌经常被雪人称为“黄花鱼”。却不料，近两天小侃也被她传染了这种走路方法，于是雪人根据两人体积大小称小侃为“大黄花鱼”，改称暗凌为“小黄花鱼”。

来自重庆市的曾珠：其实，我有时很怕写信，因为总是觉得自己好不容易写出来的饱含深情的信会被小编们看也不看就丢弃掉，很有一种被遗忘的感觉。每封信，小编们都会看吗?

来自东北的雪人：俺可以很负责任地告诉持有像曾读者这样心态的读者大人们，你们的这种担心是完全没有必要的。只要是邮到编辑部来的信件，我们就算再多受一点累也会每封必读。不过，小编也是人，精力毕竟是有限的，所以有时候会出现不能即时阅览读者来信的情况，这一点还请读者大人们多多谅解。

来自陕西省西安市的胡继城：多一些动漫新闻，动漫一直就是与游戏相互依存，大部分游戏都是从动漫改编的，所以，动漫方面的新闻也是必不可少的。

来自东北的雪人：由于本刊是掌机杂志，所以今后也不会介绍太多的动漫咨询。想了解最新最权威的动漫咨询，请购买隔壁AKIRA大人负责的《动感新势力》。AKIRA大人,你说俺这个广告做得不错吧?

来自上海的AKIRA：你让偶说你做得不错偶就说，那偶是不是很没有面子!

来自上海市静安区的许卿：可否让我来为光盘配音，

石传志	一款游戏被我们打通，就可以说我们在这款游戏中有成就，那难道可以说我们在生活中也一定有“成就”么?
读者资料	18岁，男，116033，辽宁省大连市甘井子区华南中学高三1班，兴趣：游戏、看杂志、写作

我的声音热血搞笑……
来自东北的雪人：欢迎来编辑部试音，不过，往返路费、食宿费及其它各项费用全部自理，另外，女生优先！
来自湖北的暗凌：老大，你明知许读者是男生还这样说，是不是太没有诚意了啊？┌(-_-В)┐！

来自浙江省温州市的周旋：还好看到了聊天室里的记事本，都一个多月了还没有收到奖品。本想写信来找茬，不过现在看来知错就改还是好雪人。
来自东北的雪人：朝得读者原谅，夕死亦足。
来自北京的飞月：废柴，别以为这样就可以偷懒了！
来自东北的雪人：%￥#×——！

来自辽宁省大连市的刘甜甜：某日在和一当小学三年级班主任的同学聊天时，无意谈起SP。她说她们班学生都玩这个，说完窃笑。我面不改色地很认真地说了句“那你帮我没收台好点的，咱俩联机。”
来自东北的雪人：竟然这样劝说一位小学老师，世界上最可怕的生物果然是……

来自上海市普陀区的黄骋望：以前就买过一本印得不太好的《掌机迷》。这次买的vol.28更是多达3处连页未裁，还有一页更是折得乱七八糟，根本无法看。
来自东北的雪人：对于黄读者买到这样的不良品，俺非常抱歉，请您尽快联系本刊发行部（具体联系方法见目录页）调换或与当地零售商协商解决。在这里，俺也要提醒各位读者大人，小编们就算有天大的本事，也不可能有时间跑到印刷厂检查所有杂志的质量，所以请大家在购买本刊时仔细检查一下自己要购买的那本，以免买到个别不良品。如果您不慎买到了不良品，请尽快联系本刊发行部调换或与当地零售商协商解决。

来自广东省中山市的邝翰龙：当我再一次玩《机战R》时，发现了一个惊天大秘密！马沙的墨镜竟然和雪人的是同款牌子……
来自东北的雪人：——！真的有这种事吗？卖眼镜给俺的MM说全世界只此一副俺才买的，看来明天要去让她退款。

来自浙江省绍兴市的AN.F：当看见PSP上《山脊赛车》的画面时，我迅速从一任饭转为PSP饭；但当我在3小时后快通关时，电池突然没电了，辛苦记录就此永别（中间我没存档），我又迅速转回一任饭。
来自东北的雪人：世界上最现实主义的生物果然是……

来自山西省大同市的王啸宇：一日，正在看《掌》，老妈大吼“快学习，看什么闲书？”我答道“叫偶学偶就学，那偶是不是很没面子？”结果……
来自东北的雪人：看来这位同学是托了AKIRA大人的福，才有这种下场啊！
来自上海的AKIRA：要是用偶这句话，要有打不烂的身体和不怕死的精神才行哦！
雪拉：某A你又跑到这里偷懒，还不快回去做事吗？



↑江苏省扬州市江都中学高一（8）班　杨宇

来自甘肃省金昌市的初晓:我班里某仁兄总把GBA上的“GAME BOY”说成“PLAY BOY”，俺晕死……
来自东北的雪人：虽然只差一个单词，但是意思何止差了十万八千里，看来游戏普及工程还远未成功，我辈还需加倍努力啊！

来自四川省自贡市的郑洋：我很想看到有某一期没有任何一个错别字，这是一个艰苦而漫长的历程。
来自东北的雪人:路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。

来自武汉市的王人杰：现在去电玩店，BOSS都看《PG》，看来防骗手册要加暗语了。
来自东北的雪人:正所谓“道高一尺，魔高一丈。”我们将付出更多的努力帮助各位读者保障自己的切身利益。



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**辽宁省大连市的刘甜甜**。
本期赠品是：钢炼钱包一个。

邮购资讯



- **第14、15、16期 ……10元/本**
- **第17、18、19、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30期 ……9.8元/本**

★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

秦凯杰	我很喜欢《经典回眸》这一栏目，尤其是GBC的，让我想起以前的游戏经历，心中便感到很愉快。
读者资料	16岁，男，200070，上海市闸北区光复路271号404室，兴趣：GBA、乒乓

ZUO JIA CHUAN DAO

坐家传道

本期嘉宾：窗外不归的云



窗外不归的云的小档案	
网名：幺幺的任天堂	
真名：张傲	年龄：20岁
兴趣：电玩、摄影、数码相关	
职业：学生（就读于重庆工商大学）	

其实想起来，自己倒还是蛮怀念年少时的日子，在那个简单的俄罗斯方块就能带给玩家无限乐趣的年代，我也是靠和同学套近乎才得以玩到了那个被神化的GameBoy，还记得自己当时是以怎样崇拜的态度捧得那砖头机，一想到能在上面就可以玩到电视游戏机上才有的mario、魂斗罗等游戏，手都不自禁地发抖……再看看现在自己柜子里面好几天才碰一次的NDS、GBASP，有一丝自愧，一丝难过……

从自己成为撰稿人以来，见过的玩家不少，但是真正算得上"真玩家"的却不多，也曾一度自诩为铁杆玩家，然而毕竟年龄较小，浮躁也是肯定的，和以前相比，生活上上了个坎，条件好多了，基本上可以说随心所欲吧，就拿GBA游戏来说，有了烧录卡，想玩哪个游戏就玩哪个游戏，可是……现在每天分配给游戏的时间却有多少呢？

前些天朋友准备买PSP，和我聊了一阵，我问他打算买些什么配件，是不是要买一张512M的msd，结果朋友当场否定，他说买了512M的msd后肯定成天忙着压电影，哪里还有精力来玩游戏呢？他一句话惊醒梦中人！此话不假啊，想我自从开始使用烧录卡以来成天不是忙着选游戏就是研究周边功能，剩下来玩游戏的时间就少了，现在的我和以前的朋友一样，都喜欢玩点数码产品，研究点游戏周边，可他现在是大彻大悟了，把所有的数码产品全部卖掉，买了台Xbox，这不又买了PSP，专心研究游戏，用时下流行的话说，他这才算是入道了……

经常收到一些读者的反馈或者来信，私底下和有些读者交情也颇深，然而给我感触最深的却是一个才15岁的小读者，他给我的qq留言，说很羡慕我能够想玩什么游戏就能玩到，NDS又能够第一时间玩到，而像他们小孩子玩游戏就要受大人管，心爱的主机又不能想买就，往往存了许久的零花钱买到心仪的主机时又有新主机上市了，但是尽管这样，拿着自己靠早饭节约出来的GBA他也满足了……一席话带给我的震撼无法用言语形容，自己一直希望能够全机种制霸，在掌机方面更是有狂热的追求，收集的掌机不少，然而在这里面得到的乐趣却与日俱减，我想我是再也不会有小读者那种单纯的快乐了……

不过，掌机对我来说始终是生活中最大的爱好，而我在掌机中得到的乐趣也最多，而在我收集的这么多掌机中，最爱的自然还是GBA系列，至于后面的NDS倒没有GBASP这么般强烈的喜爱，与少年时代天性爱玩因而接触GameBoy不同，GBA以及GBASP是在自己完全懂事之后由于发自内心的喜爱而拥有的，实际上，每一个玩家都是经历了这个过程，在懵懂无知的幼年是不会完全明白游戏真正的内涵，当我们将理性探索与感性认识结合在一起后，那才是真正的游戏境界。我个人是坚决反对沉溺游戏，说来不怕读者们笑，打从玩游戏到现在这十几年，自己真正通关的游戏不多，屈指可数……这也是因为自己的游戏态度吧，如果真的沉溺于游戏，那无疑被游戏玩了……而游戏机也只能算是一个“玩具”而已，当然，许多人无法看透这点，深陷其中而不可自拔……其实轻轻松松地玩游戏有什么不好呢？



PSP的出现让许多人都感到不适，实际上我也是其中之一，目前大众的观点就是SONY将时尚与游戏结合在一起，PSP继承了PS2的种种特点，当然也成为时尚先锋，不过对于掌机来说，个人认为WS是真正第一款融娱乐与新潮于一体的掌机，当时在日本的杂志以及TV节目上看到了许多有关WS的广告，实际上后面的PSP也应该吸收了WS的某些精髓，任天堂比较固执，直到现在的NDS仍然是走老路，在现在变化颇大的业界来说，不能不说让人担心以及感到遗憾……

在以后的日子里，我应该还是会尽力支持任天堂吧，希望任天堂能够一路走好吧……

责编/雪人

孙立	新时代来临NDS和PSP都各霸一方各显实力，总体实力相当，不过各自的缺点都很明显，似乎本身的平衡性都没有超过GBASP
读者资料	（游戏时间、外形、手感、外观颜色），看来两位还是有待改进呀！22岁，男，116021，辽宁大连西岗区凤鸣街138号一楼



回忆《宠物小精灵》

曾几何时，我在电视上看见一个全身黄色而有一些黑色斑纹的像兔子一样的生物，它那活泼可爱的样子深深地吸引着我。从那时起，《宠物小精灵》（又名《神奇宝贝》）就成了我生活中的一部分，一位时时给予我欢乐与勇气的朋友。

我对《宠物小精灵》的迷恋程度虽然在物质上没有一些人的程度深（这些人有《口袋妖怪》的全部游戏，有任天堂的几款不同的掌机，而我连GBA也没有，555……），但在精神上我丝毫不落败。正确地说，《宠物小精灵》中的主人公小智与他的同伴在旅程中的所见所闻，还有他们对神奇宝贝的执着和关爱，已成为了我生活与学习中的精神食粮；他们的爱心与勇气无时无刻都赐予我莫大的帮助。在物质上，我拥有《宠物小精灵》的不少影片，而游戏我只有两盒GB的《口袋妖怪》，但我在电脑上用模拟器玩了《口袋妖怪》系列的很多游戏。虽然PC上玩并没有在掌机上玩的那份激情，但它也能暂时满足一下我的欲望（在PC上玩有个好处，就是不用花钱买金手指，哈……）。

我对《宠物小精灵》的爱即使千言万语也说不清，那份情，一直藏在我的内心深处，没有谁能替代它。杨晨刚的“老鼠爱大米”又回响在我的耳边，在此，我为《宠物小精灵》作了首诗，希望同大家欣赏。





沁园春

宠物小精灵·回思

精灵世界，
千里风光，万里生拥。
望道馆内外，热闹非凡，
竞技场上，飞沙走石。
人，口若悬河，
灵，身犹影飞，
欲与对手试比高，
只因争一枚徽章。
赛过后，
看尽两宠风采，分外激动！
皮卡丘如此多娇，
引无数FANS竞引腰；
而其余精灵，
精灵中心，安静详和，
赛后胜地，非此莫属；
一代天骄，活泼开朗，
不识天高与地厚，
只为理想游四方。
俱往矣，
数神奇宝贝，还看今朝。

新的一年了，大家也为着自己的追求更努力奋斗了。在此，我愿天下有心人心想事成，愿天下有情人情场得意，愿天下宠物小精灵FAN天天开心。　　文/宠森宇　责编/雪人

列铭	不管NDS还是PSP，我只看游戏！
读者资料	20岁，男，300451，天津塘沽区汇泰园3-1-402，兴趣：关于二战的一切

傻冒森林

华尧作品 Vol.3



前情概要 风林和绑架他的家伙们森林众终于找到了……





























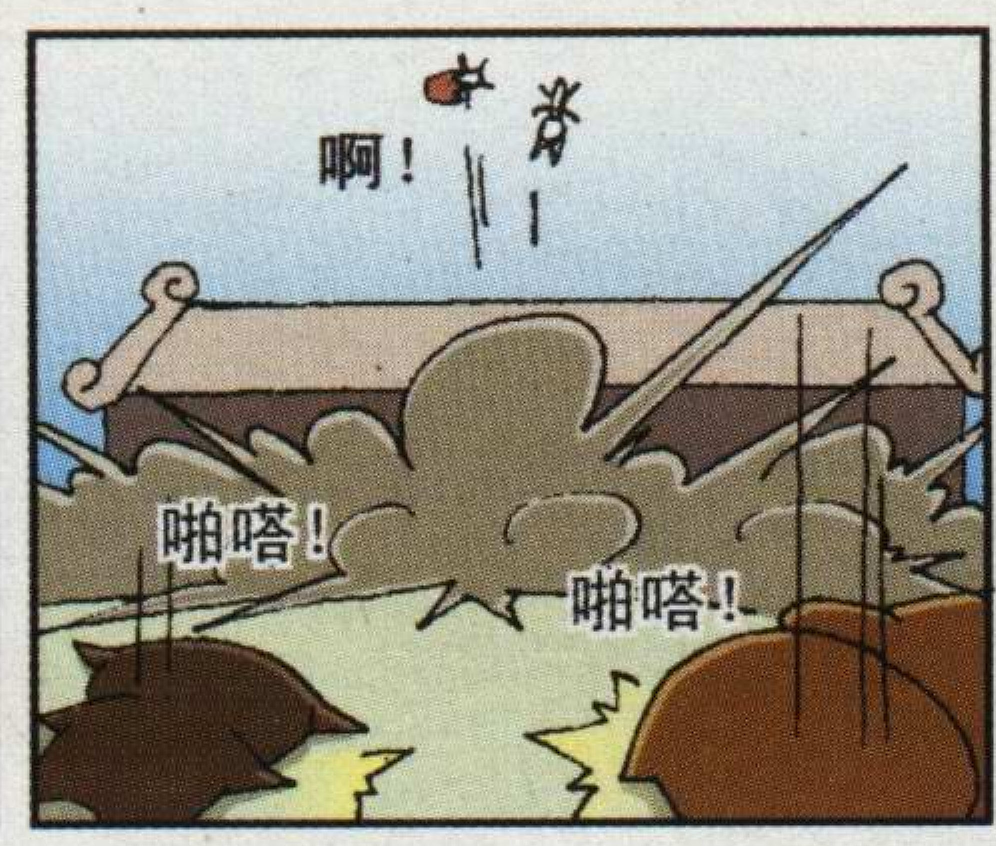





火点你终
于回来啦。

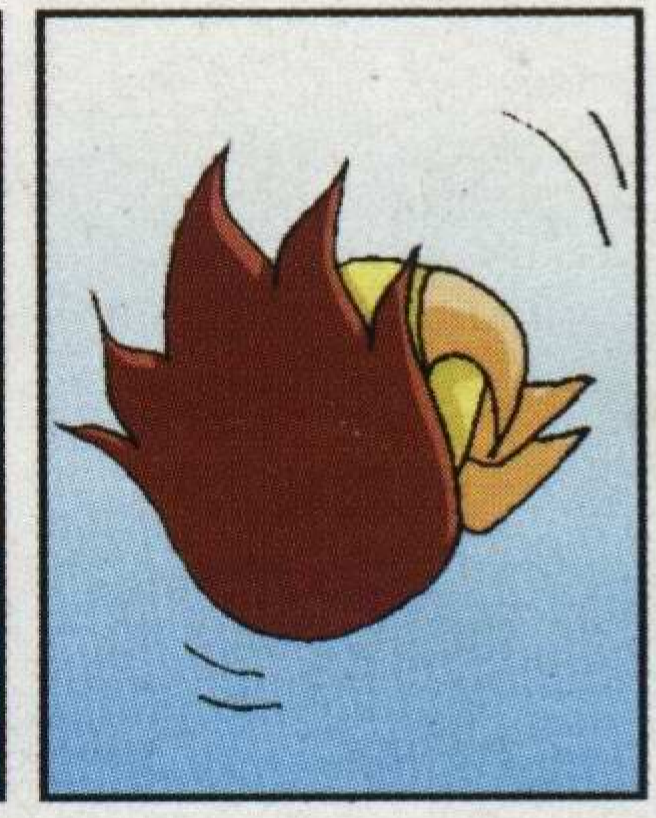
还是要
靠我呀！
看我一个大
便的功夫你们
都全军覆没了。

想救人没那么容易！
忘了还有
一头呢……

哦呀！
啊！
哐！

啊！
啪嗒！
啪嗒！

我们被撞飞了！





嗨！

!!
这是什么功夫！？

如来
神掌！

轰！

不敢相信，
这…到底是
什么功夫？

你想
学呀？
我教
你呀。

我输了
……

我这里有本秘
籍，只收你九
块八毛钱……

看你骨骼呢奇，是
学武的好材料，以后
一定要向善，维护世
界和平就靠你了……
我绑架他就是
因为他老是没完
没了的推销！

全篇完

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区



↑约束之地　山东济南 卢一

←小李子系列之一　山东潍坊 李双双



→小李子系列之二　山东潍坊 李双双



←可爱的小妖精　山东潍坊 李双双



←火影忍者　重庆市 蓝梦欣魂



↑星之卡比　吉林长春 谢鲁宁



→sonic
山东济南 陈帅远



←钢炼　上海市 Momme



↑孤独饿狼　上海市 ZZL



→选谁好呢　辽宁沈阳 张瞳绯



↑花月&阿蛮　福建福安 汤耀业

看到任性贴图区收到的画稿越来越多，质量也越来越好，暗凌非常高兴，真心感谢各位关注和支持贴图区的读者。虽然构图和上色都很优秀的画稿堆积了不少，但是它们都不会因此错过在贴图区与大家见面的机会，下期继续献上赏心悦目的读者作品。一直以来动漫游戏相关人物的画稿非常多，希望各位读者也能多画一些自己原创的人物形象哦！上期的幸运读者是来自吉林长春的李伟，谢谢你的支持，再接再厉哟！　责编/暗凌



责编/天意

游戏篇

Q 《龙珠Z2》中，到送恐龙蛋的地方如何将蛋顺利送到恐龙处，有一个山洞里有6个开关，那是什么机关，怎么用？ 天津市 胡洪达

这6个开关是开地下研究室的，打开以后就可以和人造人开战了。 有角幻也

Q 《超级马里奥64 DS》第三关海湾世界第六个威力星怎么拿？说是要打碎红箱子得到力量花，我怎么也找不到力量花，问题是箱子怎么是虚的?还有瓦里奥在哪可以救出来？路易和30颗星都有了。 辽宁大连 李东博

想要得到力量花，必须要在城堡大厅太阳标志处往上看，进入天空，踩下开关即可。

想要救Wario，首先得在地下室的库巴迷宫内击败库巴，获得上二楼的钥匙。使用路易到二楼，进入一个有一面大镜子的房间，吃力量花隐身后穿过镜子，即可进入Wario的壁画内。

terryfly

Q 《洛克人ZERO 3》的小游戏怎么得不到？PG上不是说只用枪或只用小剑通关，全磁盘收集都有小游戏获得吗？为何我只有ZERO与COPY X这两个小游戏？ 吴滨宏

普通模式通关出现ZERO的，困难模式通关出现CIEL的，平均100通关出现妖将、斗将的，只用枪通关（A以上）出现隐将的，只用刀通关（A以上）出现贤将的，究极模式通关出现COPY-X的。 greengas

Q 《黄金太阳1》中第二灯塔中有五个女神像，怎样推才能让旁边的门打开？在宝岛中那个海盗船是否打完BOSS后就没有秘密了？ 郑玲平

女神像的正确摆法如下图。

宝岛上取完各层的宝物并打倒海盗船上的BOSS就算彻底结束了。 Kayin



Q 《封印之剑》中如何才能进B路线？第十五章《理想乡》中隐藏的宝藏中似乎有一个“导きの指轮”，我只找到过一次，有什么规律？听说《封印之剑》和《烈火之剑》可以进行通信，到底是怎么回事？ 华松松

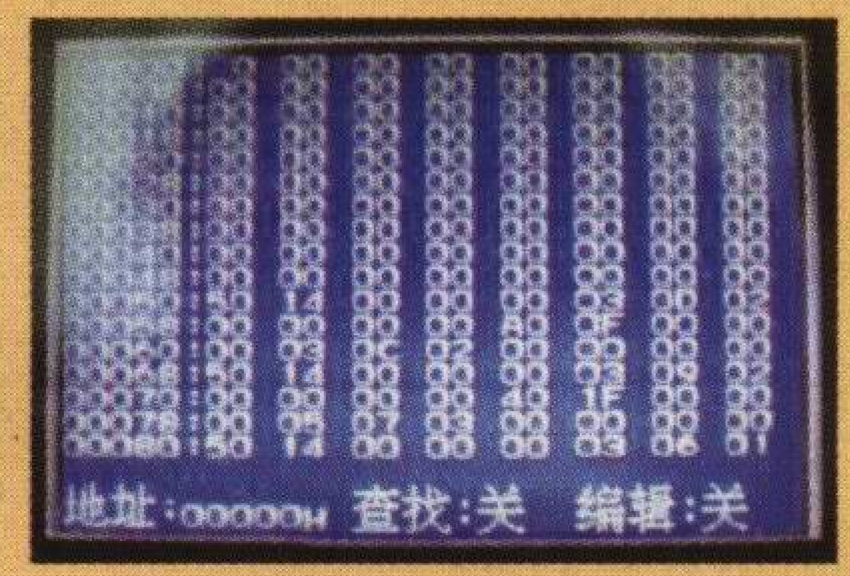
封印中有两次分支，两个B路线的进入方法依次是：访问第9章地图右上的两个村庄，访问的不同，进入路线也不同，只能访问一个，访问右边的进入B路线；16章结束后当两个飞马的总经验值之和高于两个游牧民进入B路线，反之进入A路线。15章的“导きの指轮”在地图右上方大门处那几格范围内，需要把该关才加入的暗法师索非亚移动到那个区域内才可以得到。

两作的联机：首先在第一台GBA里放《烈火之剑》，第二台GBA里放《封印之剑》，连接上对战线。然后打开第一台GBA，同时按住SELECT和START，打开第二台机子GBA，在《烈火之剑》里选择“与《封印之剑》通讯”。成功后就可以通讯了，如果在《封印之剑》里留有通关记录的话，那么就可以直接跳过琳篇直接进行后面的游戏，而且通关的时候还能看到珍贵的追加剧情。5岁的小罗伊和小莉莉娜的相遇，泽菲鲁与龙族的亚安会面的场景，还有特殊的BGM可以收集。 Ring

硬件篇

Q SMS2有几个修改密码，它的密码是不是和普通的金手指码不同？8M与4M的密码一样多吗？ 上海市 陈宏

SMS其实并不是采取密码修改的方法，它所采取的是地址查询，也就是说提供ROM的某一地址进行修改，所以与其它的金手指也就不通用了，至于SMS的地址码，你可以到圣嘉的网站查询，而8M和4M的区别仅是记忆体容量有所不同，并非密码多少。



Q SP的AV立体声接收器效果如何，观看VCD时画面是否流畅，加上接收电视节目的装置共需多少钱，收到的电视台多吗？

它的效果还不错，但是看VCD时流畅与否与该装置没有关系，这要看VCD的读碟能力，实际上它只是起到让GBA显示图像的作用而已。电视接收器的效果因地而异，如果是在闹市，估计信号不太好，假如是空旷的郊野，那信号说不定会比较强。当然，能收几个台也要看当地的信号了，我在重庆能够收到CCTV1、CCTV2、CQTV1、CQTV2。

Q GBASP1800毫安电池和700毫安电池有什么区别？正版卡和D版卡有什么区别，怎样分辨？ 六翼炽天使·路西法

1800毫安的电池容量大，使用时间长，不过一般的这种大容量电池在使用时都比较麻烦，因为它体积比较大，会露出电池仓一大截，所以嘛，它没有700毫安的美观。至于正版卡和D版卡的区别，D版卡容易死机，正版卡电池一般采用芯片记忆，轻易不

林兆钦 人与人之间需要某种东西联系起来，而将我们联系在一起的就是掌机。

读者资料 14岁，男，516347，广东惠东稔山镇卫西路8巷17号，兴趣：电脑、游戏、看书、运动

会掉档，而D版卡一般都是采用电池记忆，时间久了难免会出现掉档。此外，D版卡做工极差，而正版卡做工很好，外壳芯片都很精致。至于分辨方法，非常简单，首先就是价格，正版卡价格都比较高，几乎都是两三百，而D版卡大多只有几十元，其次就是看做工。另外，正版卡一般都附送相当多的东西。

Q 很多人说SONY现在每卖一台PSP都亏本，不知是否属实，还有人说SONY正改造电池提高PSP游戏时间，是真的吗？第二批PSP出来时按键不灵、方向键失效的毛病会改吗？ 叶P

对于一台拥有如此强大机能以及高配置的主机来说，PSP卖到这个价格确实不容易，当初有记者询问SONY为什么能够将PSP的价格制定到如此之低，是因为PSP采用了大量SONY自产元件。但是它亏本与否、亏本多少，这倒是我们现在不可能知道的。关于改进PSP这一点，确有此事，首先，在主机耗电方面SONY极有可能采取三星的技术使得PSP更加省电，另一方面，外接式以及大容量的电池包也会让PSP在耗电量这一环不再示弱。而早先那批PSP按键失灵的问题在新一批PSP上已经得到了改进。

Q 用SC卡看动画的话，支持的格式是什么？如果是特定格式，可以转换吗？ 彭叶明

其实SC卡看电影以及动画是采用电影卡的技术，所以同电影卡一样，它支持的格式就是*.gbm（图像格式）和*.gbs(声音格式），至于你所说的特定格式，我想应该是指电脑上的格式吧？这个没问题，用电影卡提供的软件就能够对*.avi、*.mpeg等电影格式进行转换了。

Q LINK ZIP2有多大的卡带，128M还是256M的分别是多少钱？烧录器是并口还是USB接口？

GBALINK ZIP2最大似乎是256M的卡带，128M与256M的价格分别是：248和428元。烧卡器要看你自己怎么选了，并口和USB接口的价格都不一样。

Q PSP的记忆棒是专用的吗？比如说用在数码摄像机上的SD可以用吗？用PSP记忆棒拷MP3，直接用USB2.0 mini连线连接PSP可以从网上下载了吗？我听同学说要市面上的读卡器，可是既然是市面卖的读卡器，它可以读普通的SD卡，怎么读PSP专用的MSD呢？音乐MV是否也可以用MP4格式拷进MSD，音效是否与原来的一样呢？ 陈读者

1、PSP所用的记忆棒是MSD，你可以买到SONY以及SANDISK等品牌的，SD卡不支持。

2、读卡器有许多种，比如说sd卡读卡器，cf卡读卡器，又比如说记忆棒读卡器，每种读卡器只能读取它所对应的卡，所以如果你如果要读取psp的记忆棒，那就购买专门的msd读卡器吧。此外，psp可以用mini usb接口连接到pc。

3、当然，音乐mv也属于录像范畴，所以当然可以转换后用psp看，至于音效，应该来说还不错，不会出现失真的现象。

Q 我的256M Magic card烧录卡插入后开机只显示GAME BOY字样，却没有Nintendo字样，就是读不出来，而其他D卡(白夜)等却都可以读，是卡的问题还是主机的问题？ 张文亨

有可能是因为你烧卡出错导致这种问题出现，也就是说你连引导程序都没有烧进卡里。试一下将卡带格式化后重新烧录，然后再看看能否进入游戏选择画面。如果不行的话看看卡带的金手指有没有脏，如果金手指太脏也会出现gba不认卡带的问题。既然D版能够认出来，那肯定不是主机的问题。

Q 在什么情况下玩GBA游戏会死机？偶刚买的神游SP就死机两回了，是怎么回事？偶是用的GBAlink ZIP128M烧录卡玩游戏，这卡已经买了两年了，难道烧录卡也会老化吗？ 湖北武汉 郑伟

一般来说，正版卡带极少会导致gba死机，出现最多的就是用烧录卡玩游戏时死机，当然，玩D版游戏也会导致死机哦。此外，如果你烧了某些修改过的游戏，比如汉化游戏以及打过补丁的游戏也有可能导致死机。

部分问题解答/窗外不归的云

包打听

问 《赛尔达传说 众神的三角力量》迷宫三打完后要去森林拿LV2的剑时，走出洞出不去，怎么从山上下去？ 福建厦门 甘智臻

答 27期Q3：那个迷宫看似什么也没有，然而在里面一个比较开阔的空间中逐步跳跃的话，可以顶出几个隐藏砖。

答 27期Q1：月夜读者碰到的同一层有两种诅咒道具的状况很少见，不过肯定不难挖全，因为我都挖全好几组了(不同记录)，在湖心矿场的29、39、49、59、69、79层概率非常高，可以去那几层，顺便在挖到19层时拿个力之果实。上海市 张昱

答 25期Q3：《封印之剑》在完成一周目后可在附加关卡里收到三龙将里的龙骑将齐修恩，"封印之剑"那一话的龙骑将可在二周目收得。 山东青岛 陈宇



《大金刚 摇摆之王》在上期是由NW旅团的terryfly来挑战的，本期同样是这个游戏，是由小编来亲自挑战和讲解，同时也希望广大读者一起挑战这个游戏，踊跃投稿。

Vol.27　文、编/天意

《大金刚 摇摆之王》TIME ATTACK模式部分关卡挑战

挑战/讲解：天意

《大金刚 摇摆之王》是任天堂在2月4日发售的一款另类的ACT游戏，这个游戏的操作方法虽然简单，但是有一定的难度，特别是TIME ATTACK模式，不断地追求最速更是难上加难。

上一期是NW旅团的terryfly用大金刚进行挑战，这一次由我用DIDDY来挑战TIME ATTACK模式。DIDDY和大金刚的能力不同，弹跳力比大金刚强，但是蓄力攻击的距离比大金刚短，并且两个角色TIME ATTACK的时间也不同，DIDDY的前三名默认时间要比大金刚短。下面我就把我所挑战的关卡的成绩以及一些要点介绍给大家。

用DIDDY挑战TIME ATTACK要注意跳跃的高度和角度，DIDDY的跳跃能力很强，为了节省时间，灵活运用一些障碍物来改变方向或是减少在空中的飘浮时间也是很必要的。DIDDY的蓄力攻击距离短，所以要尽量的贴近攻击目标，尤其是在有传送带的地方。当然，控制好按键的时间长短是最关键的。

Contraption Cave

成绩0'29"60



一开始沿左边快速向上爬，只要路线找好，就能很顺利的通过而且不会碰到鳄鱼。在第二版面开始的木桶处，先撞坏中间的木桶，然后从上排的两个木桶间穿过，这需要一定的技术，找不好位置会撞到桶上掉下来。上去后不要双手拉那个机关，用单手轻轻抓一下，就可以够到上面的握点（这里按键时间的长短和身体的倾斜度很重要）。然后撞一下上面的岩壁，主要是为了和边上的老鼠错开时间，这样就碰不到你了。在第三版面，抓住滑轮转一圈后即可松开向右跳，然后借助上面的两个轮胎到达终点。

Puzzling Pyramid

成绩0'24"73

开始不要去转动那个转轮，抓最右上角的握点，从墙壁和石板的空隙间上去。到有3个木桶的地方，抓一下木桶边上的握点向上跳便可通过。下一个版面中如果是大金刚的话就要转动那些转轮，DIDDY就不用那么麻烦了，一只手抓一下最下面的握点，跳上去后另一只手抓一下转轮，很容易就可以通过。第三版面出现扳手，扳几下扳手就可以从中间迅速通过了。



Necky's Canyon

成绩0'30"33



先用石头砸碎2排砖块，这样就可以通过了（最好是用左手边的石头砸最上面两排，这样刚起跳时就可以抓石头扔过去，而且在空中的时间会少一些）。第二版面要注意敌人的位置和活动范围，找空当通过。第三版面要用右手抓秃鹫下面的第一个蓝色的握点，同时要注意身体的角度，不然会碰到那只秃鹫。后面找好要抓的握点便可通过。

Cactus Woods

成绩0'33"10



第一版面比较容易，主要是找好路线就可以了，只有最上面的敌人会干扰到你，注意一下抓最后一个点的角度，这样就能避开它了。第二版面一开始一直向前走，飘过去，三只马蜂准备分散的时候向上跳。抓两个单独握点中的最右边那个，以便避开上面的马蜂。然后继续向右飘，在空中时注意用方向键微调，便于躲避敌人。下一个版面开始时要用右手抓左上的握点，按键的时候点

彭城	假如NDS以及GBE加入边缘功能（MP3、MP4等），那么它将败于SONY手下，老任的掌机虽然功能少，但专精一项，要比SONY博而不精好多了。
读者资料	17岁，男，262200，山东诸城第一中学02级3班，兴趣：棋道

一下就可以，注意身体倾斜的角度，不然上不去。上面的两队甲虫只要找好合适的路线就能顺利地躲开，并通过本关。

—— Madcap Mine ——

成绩0'33"83





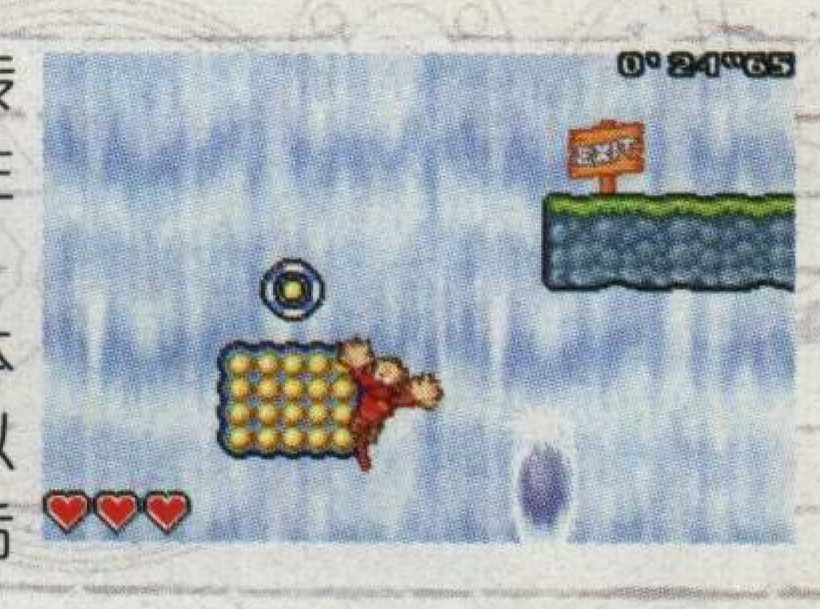
开始要扳动扳手，走到找准机会松手，并借助上面的握点跳上去。然后再扳扳手，够高度后直接抓上面的扳手，然后松手，从上面飘下来。第二版面是传送带，蓄力攻击中间的老鼠，由于DIDDY的蓄力攻击的距离比较近，所以蓄力前和老鼠的距离要近一些。第三版面是节省时间的关键，开始拉3下扳手，就可以抓住隐藏的握点。最上面红色扳手的地方，需要轻拉一下扳手，身体要略向左倾斜，然后去抓右上的红色板子的最边缘部分，借助这个可以直接到终点（身体要保持基本垂直的状态才能上去）。

—— Lockjam Falls ——



成绩0'27"08

本关开始选择路线比较关键，用左手抓居中的两个握点中左边那个，就可以避开跳出的两条鱼，顺利前进。第二版面没什么难度，不断向上爬就行了。第三版面借助转轮向上跳的时候要注意转轮的旋转方向，后两个转轮只要身体的角度合适，就可以连续抓，并借助最后的握点到达终点。



—— Kremling Kamp ——

成绩0'36"08





开始要去抓桶左边第3排的握点，然后抓两个桶之间的握点，从上面走。第二版面开始先向右走，然后起跳，去撞轮胎，借助轮胎的反弹，抓住蓝色的握点，再跳向轮胎（这次要落到轮胎的上方）。这回就可以借助轮胎跳到边上的木桶上，看好上面刺球的位置，可以等一会然后跳上去。第三版面则是要借助那些移动的板子，要借助靠近最上方轮胎旁边的板子跳上轮胎，然后再借助轮胎和上面的板子到达终点。

毕竟文字的介绍还是不够直观，所以在本期高手影像中收录了以上几关的录像。从录像中可以看得出有些地方做的还是不够好，并且录像中选择的路线也不一定是最佳路线，所以很多关还是可以再省一些时间的。希望有更多玩家挑战此游戏纪录，并把自己的最佳成绩和心得拿来一起交流。

《超级马里奥64 DS》小游戏高分

挑战：王著

双色炸弹纪录保持者：王著　　成绩：318

找通缉犯纪录保持者：王著　　成绩：1025



这次要封神的是Mario64DS中的通缉犯和双色炸弹这两个小游戏。通缉犯我目前的分数是1025，这个分数是我挑战999时发现游戏可以上4位数后实在烦了才自杀死的，死时还有50秒的时间（我的生日是10月25日，所以挑了这个分数GAME OVER），所以还有突破的余地。这个游戏其实没有什么窍门，就是靠眼力。我现在静态找路易费的时间最多，约在十秒左右，其他形式的都很少费过5秒，这样一直保持50秒就可以了。还有就是对他们几个人的眼睛一定要特别敏感，这样到后期才能找到人。

双色炸弹的成绩是318，比上次封神的那个256高了不少。说起来还要感谢上次封神的那位——机器确实要斜过来放才舒服！

女生★游戏GO

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/暗凌

vol.6

女生·游戏·GO！欢迎各位女性玩家在这里讲述自己玩掌机的故事，分享游戏的快乐。

AVG游戏的类型很广，电子小说类也算其中一种，大家印象比较深的还是以《恐怖惊魂夜》、《彼岸花》等大作为主的恐怖音响小说，当然这不是我们要说的重点，而且各位MM看官们也大多数不会去接触恐怖类游戏。这里之所以用音响小说为引子也是为了告诉大家在电子小说族中还有一类未被引起重视的恋爱小说型，出于其题材本身的特点，受众面当然就是以女性玩家们为主，因为语言的因素这类游戏在国内并未受到过多关注，但日本岛内其可是大受MM们欢迎的，而且特别又是这款由东京书籍所推出的《姬骑士物语 蓝色公主》。

姬骑士物语 蓝色公主

发售日：2002年8月29日　厂商：东京书籍



本作是以被称为“剑与魔法”的幻想世界为舞台的恋爱小说类冒险游戏，玩家所扮演的主角将与陪伴着自己的女英雄们一同展开冒险解谜之旅。当然，游戏的类型决定了冒险不是本游戏的主题，而玩家所要做的是根据剧情以及与各位女同伴们关系的发展来展开自己幸福的恋爱之旅，而登场的女性角色也有50人之多（因此也有50处以上的精美剧情CG可以收集），并且都非常可爱，伴随着游戏中不同的选择和事件推进而呈现出不同的剧情发展，这样庞大的分支剧情便是电子小说类游戏最大的特点和卖点。

玩家扮演的主角勇辉是鲁西塔米亚王国首都希





鲁托的新人菜鸟骑士，但他却一直梦想着自己有朝一日能成为一名伟大的圣骑士，因此不断刻苦锻炼着，圣骑士是这个国度里被授予神圣之力的拥有最高地位和荣誉的骑士，而该国的圣骑士团则由大臣利基尤统领着。由于考虑到魔族一直以来对于鲁西塔米亚王国的威胁所在，利基尤大臣决定亲率举国之兵其中特别又包括最为主力的圣骑士团前去讨伐魔族。因此主角勇辉和另一名新兵卡勒恩则幸运地被赋予了保卫王都的重责，但也就在这个守备薄弱的时期，城内相继发生一连串的怪异事件，其中似乎暗藏着什么阴谋，为了了解到这事件背后的真相，勇辉、卡勒恩以及数位女英雄伙伴们决定一同出发去调查和解决事件，冒险之旅也由此展开。





游戏的基本进行方式是以画面加对话展开的，玩家所要做的就是在分支选择项出现时进行基本的选择，在操作上来说这算是相当简单了，不同的选择会推动不同的剧情发展，并且依照各女英雄性格的特点在对话内容上也有一定的随机性，所以本作可不是一部简简单单只用按键就能完成的情节固定的游戏。另外根据选择的不同同样也会影响到主角与各女英雄们相性值的不同，而这个相当于好感度的值也正决定游戏和主角另一半人选的最终走向，对于这类的恋爱游戏，女孩子们应该都会很喜欢的吧。



除了常规剧情之外，游戏中同样还穿插着小游戏来调剂胃口，挑战成功的话还可改变游戏标题画面的颜色，而且还有可能得到游戏中的卡片，全套63张的卡片主要是在剧情中达到特定的情节时搜集而来，鉴于游戏的交叉和分支剧情太多，如果仅仅是一周目或是几周目显然是不可能全部搜集齐全的，所以通过小游戏来随机获得也不失为一种好方法，当然这也是要看运气的了，最为实际的卡片搜集方法还是通过GBA的联机功能与好友交换，这些精美的卡片应该是女孩们的最爱

熊艺程	一日物理课，我在玩NDS，老师从讲台走下来，我迅速将宝贝DS合起来，哪知老师推了推眼镜，语重心长地对我说：“那东西留着英语课用好吗？”
读者资料	17岁，男，547000，广西河池高级中学189班，兴趣：动漫、音乐、口袋

吧。要是觉得自己的日语勉强还行或者是崇尚追逐浪漫的MM玩家们，不妨入手来感受这被称为是恋爱小说的本作。





瓦里奥制造系列

简单、轻松甚至再加点诙谐恶搞，这也是如今女性玩家们所追求的游戏乐趣，而瓦里奥制造系列也正符合了这样的特点，别看这游戏有时让人觉得满恶心但却实实在在的是款同样适合女生们上手的优秀系列作品，而事实也证明了真正的大作不仅仅是只迎合男玩家的游戏，讨得女性的芳心和垂爱的作品也才算是款真正的国民级游戏。

瓦里奥制造

发售日：2003年3月21日　厂商:NINTENDO

要说起瓦里奥制造系列的起步其实并不算早，系列首作《瓦里奥制造》于2003年3月21日发售，距离现在仅仅是将近两年，但在两年中获得的成功和创下的口碑确是有目共睹的，除了凭借任天堂明星其本身的魅力之外，另辟蹊径的创新玩法在其中起到了关键的作用。在瓦里奥制造最初发售时，人们对其的期待也并不算高，认为其充其量不过是款集合上百个小游戏的合集，但随着销量的猛然攀升大家才注意到这款看似简单的小品游戏所透射出的无限魅力。更重要的是后来被认为是男女老少皆宜的本作更多地却是受到了广大女性玩家们的推崇，RPG和SLG复杂的系统会让女孩们头大，冗长的AVG会让人失去耐心，故而被定义为瞬间动作游戏的瓦里奥制造才是最适合于追求简单游戏方式的MM们。



《瓦里奥制造》的首作是带着“最多、最短、最快”的游戏理念登场的，“最多”在于其拥有超过200款以上的小游戏，正是这些小游戏活跃了整个游戏的氛围，也让品味较刁的女玩家们能有更多的选择，千万别小看这些看似简单的游戏，它们可包括一些当年Game&Watch和FC上的经典名作，这可比我国90年代初曾经一度盛行的几十甚至几百合一的FC合卡有价值得多。更重要的是借助于GBA强于前辈主机数倍的机能，本作的游戏画面当然比前辈们优秀不少，爱美的女生们在选择游戏时也都比较重视画面表现力的吧。“最短”则体现在游戏操作简单方面，一般只需要用方向键或A键即可完成，且勿需复杂的系统指令能让人更加熟练地上手，这对于不善传统动作游戏的女玩家们来说可谓是一大福音。“最速”也即本作的精华和卖点之所在，被称作以5秒瞬间动作在紧张的快感中结束游戏，与诙谐恶搞的游戏整体部分相搭配，一改传统游戏的冗长无趣，很容易满足现在喜欢追求简单挑战感的MM们。

另外本作还首创一机对战的模式，在一台GBA主机上就可实现两人对战，大可使MM们拿出平时化妆打扮买新衣的气势在游戏上相互比拼。尽管是款动作游戏，但其也有着相当出色的人物设定，特别是将瓦里奥也作为正统主角的地位给衬托了出来，让大家了解到我们的瓦里奥大叔不用再活于马里奥的阴影之下，而这位不修边幅的稿笑角色形象也更容易讨得女生们的欢心，在心情不好或百无聊赖的时候试试本作还算是不错的调味剂。





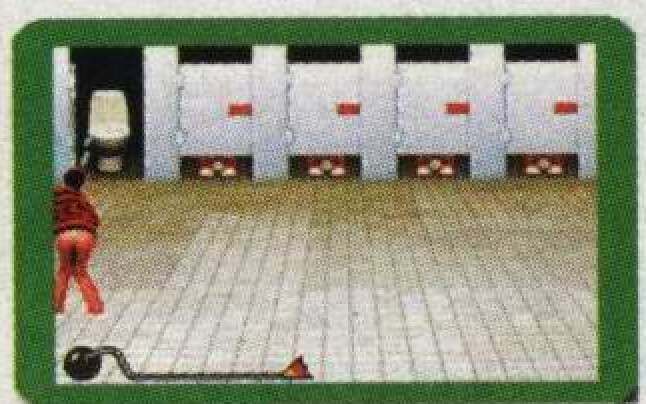
旋转瓦里奥制造

发售日:2004年10月14日　厂商:NINTENDO



时隔一年半后的《瓦里奥制造》系列第二作，因为首作的大获成功，续作更是做了精心的准备，特别是利用了专门搭载的倾斜感应器而加入了旋转游戏的要素，如此大胆的创新一改传统的游戏方式，使操作更加简便，只需来回摇摆主机而无需再用到传统的游戏按键来进行游戏。为了追求和达到前作那般的人气和受欢迎程度，本作除了继续在游戏性上花工夫配合新机能外，同时仍然也不忘充实设定和加强画面，也许是看到前作在女性玩家之中受到青睐的原因，本作在一些细微处的改进都会让人觉得这些似乎都是在为MM们服务，若不看游戏名而只是略微看两眼游戏画面的话，相信你定会以为这是款纯女性游戏。不过话说回来到游戏的本身上，除了新操作方式加入和依旧保持前作三个“最”的六字要诀外，全部的游戏均为重新制作，这也让人玩起来更加兴致盎然，所以废话不多说，强烈推荐给各位女性玩家们。





刘曦翔	幼时的五年换一机，成年前的两年换一机，现在的一年换一机，将来的一年换几机，换机频率太快，令玩家所玩的游戏数量和乐趣随之下降。
读者资料	18岁，男，528322，广东佛山，兴趣：玩家用机和掌机



雪人：绫小路君，为了你文章标题能否正经点的问题，我们已经连续好几期就此进行过深入且热切的讨论了。

绫小路：我始终认为我文章的标题是非常符合国情，也遵守了“三个代表”原则，并且与文章主题十分贴合的。

雪人：但是……这次的标题……好像是评戏的戏词吧？

绫小路：提问！“春季里开花十四五六”的下一句是什么？

雪人：“六月六看谷秀春打六九头”！

绫小路：完全正确！没想到你居然也是个评戏迷……

雪人：-_-b 我们今天好像不是来开地方戏曲研讨会的……

现在的女生的确是与以往不同了。

除了早些年偶尔听闻有女权运动者曾以鞋拔子猛抽以权谋私的男妇联主席这样带点暴力色彩的街头新闻外，上个世纪末从“我的野蛮女友”晋级到“我老婆是大佬”的狂热风潮也证明了男人的雄性荷尔蒙在日益减少分泌。至于21世纪嘛，“半边天”的称谓早就不时兴了，“妇女能顶半边天”的口号也在西单各百货商场打出的“三八节商品满100返160”的广告下被渲染成铁一般的事实。就算不去关注世界各地究竟有多少男人会按时把工资交给老婆掌管，单从现在女性圈养的宠物品种演化就能分辨出“强势”和“王道”这两个词的改朝换代时候到了。

还记得5岁的时候就被外婆灌输了“男养狗，女养猫”的顽强信念，至今绫小路仍至死不渝地渴望养一只松狮犬——“狸猫不是怕狗的吗？”“笨蛋！会怕狗的那是熊猫！”“哦，你确定吗？”“……”　可是猫这种生物早在咪咪流浪记时期就已经被追赶潮流的少女抛弃了——“听听！‘咪咪’都流浪了，摆明了猫不受宠嘛！”“笨蛋！‘咪咪’是人的名字啦！”“……”

养乌龟也就算了，养蜥蜴也不稀奇，养蛇常听说——这个，绫小路怕怕——现在最时尚的是养外星人，而且是一种名叫K隆星人的外星生物。

话说回来，“K隆星人是什么人啊？”“哦，大概是那美克星人的亲戚吧？”“笨蛋！是亚非拉人的后裔啦！”“……”为了讨论出正确的K隆星人来源去脉，先成立个领导班子开个“K隆星人研究会”什么的，既然连河北香河都拥有“肉饼研究会”这种光听名字就能无限爆笑的组织，我们成立个极具SF精神的组织应该也没什么不妥。

或者说，正确的名字应该是“农村青蛙养殖技术促进交流会”才更为贴切。KEROKERO……

贾健	对于很大一部人来说，画面即是“游戏性。
读者资料	22岁，男，100101，北京市朝阳区华严北里56楼6单元104门，兴趣：网游、掌机



故事的一切开端都始于那个阳光明媚的早晨——这样的开头未免有大俗套的嫌疑，一般说来不是女生叫男生起床，就该是妈妈抱棉被出去晒的后续剧情。而本次监督大人显然更倾向于描写少男少女之间微妙的情感联系，于是她的低喃和他的喘息便成了清晨第一抹暧昧的色彩——你们那是什么眼神？！

运动万能头脑聪明个性爽朗明明在冬天出生却叫做夏美的少女，以及喜欢SF思想单纯运动低能资质愚钝明明在夏天出生却叫做冬树的少男，便是这次我们关于青春和汗水的故事的男女主人公——可惜他们是姐弟啊！——你们的眼神能不能正常点？？

随着夏美用来骗冬树起床上学的一声“那里有外星人！”，互相呼应的是“被发现了！”，然后就是壁纸脱落，露出了一只直立的青蛙——由此我们可以判断，夏美家使用的壁纸一定是不合格的伪劣产品，也一定没有通过国际ISO9001标准验证。（雪人：你以为你在做家庭装修指南节目啊？！）

不用期待外星公主与地球小子的浪漫爱情会在此时登场，那样的情节除了在《福星小子》和《天地无用》里已经被用烂了之外，估计是没什么观众再期待这种比“书桓，我好想你”“依萍，我比你想我还要想你”更白烂的剧情的。果然，王子被打回原形，从外星被打包发过来的乃是一只青蛙（宇宙EMS？），还是只闪动着80年代少女漫画里闪着星星眼的恶搞青蛙。

毋庸置疑，自打KERORO登场的时候起，这部动画就被打上了“恶搞”的烙印，并将历经万劫十八世不得翻身——“不能翻身的不应该是乌龟吗？”

作为宇宙侵略军小队长的KERORO，一出现就以鲜亮的绿色分外招人注意，而那顶宛如猪耳挂在两边的军帽则往往会让很多有着深仇大恨的人，咬牙切齿地回想起某段令人不愉快的历史。不过KERORO显然没有半点身为军人的自知之明，用军费买高达模型的举动则暴露出了这只青蛙其实是个OTAKU的事实，而他收藏了满屋子的手办和模型一定会引起无数高达FANS的眼红耳热。可惜即使拥有高额的军费和高科技的先进武器，在夏美的“面目全非脚”和“还我漂漂拳”的攻击下也显得一无是处——KERORO的命运就此发生了戏剧性的转折，从风光无限的地球侵略军领导级人物(相当于妇联主任)，被贬职成了日向家的全职清洁工(相当于妇联主任家的菲律宾女佣)。不过这只青蛙显然不死心，集齐五名同伴就能控制地球的情节安排可疑得让人想到了某小强五人组——可惜日向家不是希腊圣域，除了要赞叹KERORO的地下司令部极具后现代主义的装潢风格之外，还要继续赞叹K隆星的军费着实给的畅快阔绰——喂，瞧见KERORO手上的定时炸弹控制器了吗？那分明是刚刚发售的改良型MINI iPOD啊！叫我等还在与32M月光宝盒第一代顽强挣扎的人怎能瞑目！

TAMAMA二等兵是这个侵略小队里军衔最低的人物，但他却是五人中遭遇最好的一个。收留他的人正是冬树的同班同学西泽桃华，由于西泽家的境况不错（何止“不错”？！），TAMAMA的生活基本上以“小资”来评断也绝不过分。平时总是以一副天真无邪的表情来骗取他人的信任，双重人格的内在表向却让他在怒槽MAX的时候可以不需要聚气便能随意施展龟派气功。更过分的是，这小子对KERORO军曹还抱着小不正经的想法，看来BL这种奇妙的感情不只在人类中间广泛存在，在其他生物身上也同样流行——“啊！妈妈！我的那只公青蛙跟邻居小明家的那只公青蛙抱在一起了！”“好孩子，闭眼不要看！赶紧忘掉！我们回家吃果冻去。”虽然军衔低下，但在某次授命书内容被误读的剧情里，TAMAMA却扬眉吐气地取代了KERORO的位置当起了小队长：“来人啊！把KERORO给我扒光了扔到我房间！”“好孩子！闭眼不要看，我们换台吧……”随后因为嫉妒而练就的独特气功和与少年间的真挚友情(你确定他不是看上了少年的美貌？），则笑料十足地将《少林足球》毁了个体无完肤。

西泽桃华是TAMAMA名义上的看护人（即使说她是圈养TAMAMA的主人也没人敢反对），一心暗恋着冬树，并为了能接近冬树而加入了他组建的SF研究会。桃华同样具备双重人格的潜在特质，这种与春野樱极为相似的身体特征本来不是什么值得惊讶的事情，然而暴走的桃华却拥有可以将FBI特工打成残废的极强实力。虽然恶搞奥特曼变身的那段还比不上《极限女孩》的暧昧和邪恶，但丝毫不弱的实力还是秉承了动画将恶搞进行到底的坚毅精神。(雪人：哪里“坚毅”了啊？)更重要的是，“西泽企业是掌控着全球一半经济的超巨大跨国集团”是多么令人振聋发聩的震撼语句啊！凯旋门式的生日蛋糕、为了郊游而随便

倪震昊	室友都说我在解题时特有耐心，并得出结论：这是玩《口袋妖怪》磨炼出来的。
读者资料	16岁，男，200093，上海市杨浦区辽源东路18号，兴趣：口袋妖怪、游戏王、各类格斗游戏

买下的太平洋小岛、上学用的阿帕奇武装直升机……啊啊啊！桃华大人！您是多么至高无上的存在啊！富有归富有，桃华全然没有某些千金小姐养成的显摆恶习，也不会许纯美式地拿个LV的皮包就来炫耀，她对冬树的思慕是单纯的女孩子才具有的天真纯朴——当然，动辄花费数百亿日元的约会开支和聚集全世界最有名的恋爱占卜师的奢侈排场，还是要继续让人的耳膜振聋发聩再振聋发聩下去！

GIRORO算得上是小队里唯一将“侵略”看成是使命的忠臣——连脸都红得像关二爷一样，不是忠臣是什么？对武器相当精通，也具备极强的战斗力，然而他暗恋夏美，又被一只白猫暗恋的三角关系，反倒说明了最道貌岸然的人往往是最容易爆出“来闻死鸡”惊人内幕的不正经人士。倒三角眼加上不苟言笑的神情如果换作是人类，一定具备着反町隆史般酷到杀死人的魅力，可惜即使皮肤是红色的，他也是只红色的青蛙，这种冷酷显然就不那么迷人，充其量是只患了神经麻痹的青蛙罢了。为了夏美可以赴汤蹈火再所不辞，不过这种非同种类间生物的相爱，也不过就是把《倩女幽魂》的主角替换成“哦哦哦，小倩！我一定把你从KERORO姥姥手上救出去！”“采臣，我是青蛙你是人，我们不会有好结果的！泪泪泪……”之类的无厘头而已。这个每集都会出现的兰博式汉子，留给人最多的印象无非是“战争狂”之类笼统的形容词，反而是在被消除了记忆之后，露出清纯无比表情的GIRORO，却有着让人过目难忘的超强“笑果”。

KURURU的高人气绝对不是来自他那危险性极高的各种发明。子安武人X石田彰这样的搭配组合，除了会给某些小不正经的同人女带来些许桃红色的遐想之外，那捂着嘴“KUKUKU”的诡异笑声打死也难以想象是源自那一向以美型示人的子安武人的声带。KURURU的军衔是小队中最高的“曹长”，不过在队长为最高负责人的规定约束下，KURURU专心研究出的发明还是为推动动画的发展贡献出了极大的力量——当然，这种力量不但要包括把夏美改造成最终兵器少女的恶搞，还要计算把夏美的妈妈武装成铁甲万能侠的强势。至于“人间大炮，一级准备”的复古和“魔卡少女KURURU”……暂时就不提了吧，绫小路有点审美疲劳……而他的饲主（这样的称呼好奇怪……）不但是夏美憧憬的对象，更是有着阿斯兰声线的俊美少年。无论是石田彰的磁性嗓音，还是子安武人的BT的腔调，原本是BL广播剧里天造地设的一对，若是被设定成“曹长，请温柔地对我……”（石田是万年受）“KUKUKU……我会小心点的……”（子安攻上）就绝对是既杀风景又没美感的搭配了。比较奇特的是，不管是传说中的暧昧少年渚熏，还是《舞-HIME》里会唱猥琐歌曲的神秘男生，石田演绎的非BL角色大多会顶着头没什么光泽的白发，由此可以类推，“要想阿斯兰少年不白头，请用特效章光101”……（绫小路被读者骑着自行车无情地撞飞）

DORORO的名字大概会使许多第一次接触这部动画的男性观众浮想联翩地想起了某跟着百鬼丸四处厮混的少女，可惜同名不同貌，即使与卡卡西一样也终日蒙着个面罩，但大概不会有多少人对青蛙的长相有什么兴趣吧？身为小队中最容易被忽视掉的角色，DORORO不仅出场机会不多，连人气也一度十分低迷。以忍者为职业的DORORO拥有一身不错的忍术——千万别告诉我，他是真的在恶搞卡卡西——其搭档小雪更是变本加厉地连《阴阳师》的电影都要拿来大肆篡改一番。可是毕竟小雪还有着可爱的外表作为招揽眼球的卖点，DORORO既无个性又缺乏外表的劣势，令其在起跑线上就被其余四名成员超出了一大截。

说到可爱，似乎不能不提到摩亚。这个真实身份是恐怖大王之女的小女生，即使总一口一个“我是为了毁灭地球而来”，也依然举手投足都“萌”得电视机前一群罗莉控漫天花痴。手机型的秘密武器应该被评选为世纪初最伟大的发明之一，能方便地由手机外形变化成为巨大的锤子，这样无视物理学现象的神奇似乎不亚于日日野晴矢的后背。平时总爱总结成语，又满心喜欢着KERORO，是TAMAMA的假想情敌之一，也是绫小路的梦中情人之一——即使她的真实年龄也许会吓死祖父级的长辈，但外表和性格的可爱仍然令她成了与夏美并列的女性角色。



从夏亚到阿姆罗，从《蓝宝石之谜》到《棋魂》，从MK-II到FREEDOM——不用怀疑你的眼睛，《KERORO军曹》就是如此淋漓尽致地恶搞了无数的动漫影视作品，几乎每时每刻都有似曾相识的熟悉镜头让你捧腹不已。尽管大多数的

侯盛滨	一个没有掌机的人，无限的幻想着得到它的那一天，也许梦想与现实一样美丽！
读者资料	17岁，男，116023，大连市辽师大附中高一11班，兴趣：写文章

笑料依然是围绕着高达系列展开，但连分镜角度都一样的港片画面也同样会让国内的观众感到亲切。可以说，《KERORO军曹》本身就是一部摆明了要让你笑的作品——笑的前提是，你得看过许多动画，否则你将对其中的笑料一无所知。

正是这样一部充满了惊喜的清新作品，不但令漫画原作获得了小学馆的优秀作品赏，也使作者吉崎观音声名大噪（什么？你不知道“吉崎观音”？那就是观音菩萨住腻了南海，搬家到吉崎县之后新改的名字）——当然，作品的大红大紫也少不了制作精良的动画的功劳。

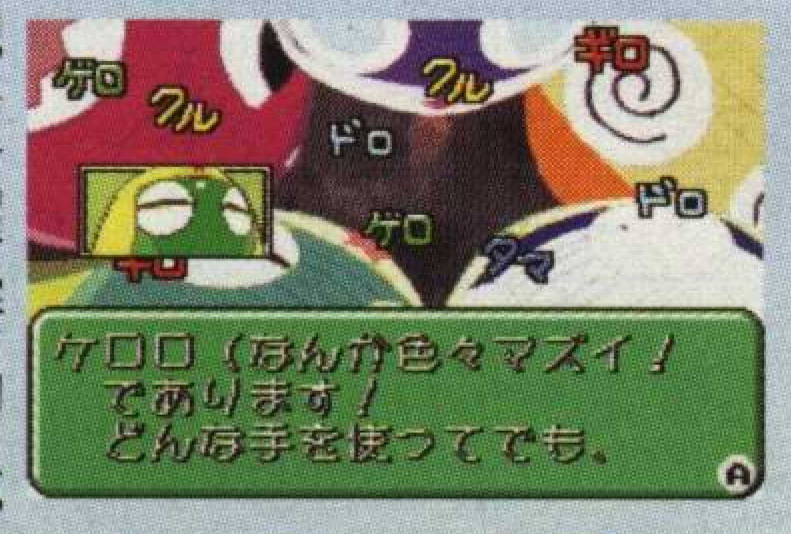
基本上只要有SUNRISE负责制作，动画的品质就不会有太大的问题，这家百年大厂（卖臭豆腐的？）一向以出产高水准动画为名，像日本国民级的高达系列就正是旗下最捞钱的原创作品(咱就先不提那XXX柯南、那X夜叉之类捞钱捞到骨灰里的东西了）。对于《KERORO军曹》这样主要以恶搞高达为卖点的作品，自然更不会轻易把商业利益转让他人。

在GBA上《KERORO军曹》也有游戏作品，



这是继PS2版的大乱斗之后由SUNRISE力推的附加增值产品之一。以《军曹竞速大对决》为副标题的GBA游戏名字，似乎早就暗示了这款游戏的类型。的确，KERORO的动画本身就不具备多少连续的剧情，纯粹以让人轻松为目的到了GBA上也不会有半点缩水，所以当KERORO赛车游戏真正出现在FANS眼前的时候，大多数的人可能觉得并非是意料之外的事情。

不过KERORO毕竟是只青蛙，除了会扑通一声跳下水之外，你也不要妄想看到四肢短小的青蛙会开着F1超越舒马赫。于是，赛车取消，移花接木的是K隆星人独特的代步工具——那个长得很像是多拉A梦时光机的飞行器。





以飞行器作为游戏的主角，充满了妙趣横生的幽默因子，可惜在速度感上还是差了些，想要达到GBA上GTA赛车的爽快感的确有些难度。比赛过程中会随机在赛道上出现K隆球，如果拣取到K隆球的话就能随机获得辅助道具——这种随机之后再随机的获取方式还真是让人无奈地想到了某些杂志的赠品计划。辅助道具中包括陷害对手也会牵连自己的香蕉皮、远距离攻击对手的光球、随机从空中掉落的盘子、改变天气的闪电……一系列道具使用功能的加入丰富了对战的乐趣，当然也会使很多NINTENDO的忠实拥护者立刻联想到了《马里奥赛车》——何止是联想，根本就是把水管工换成了直立行走的青蛙，一模一样的东西——这年头，在秀水街都能买到质量不输给正品的LV皮包了，游戏的相互“借鉴”也早就不是什么稀奇了。你看嘛，像《武刃街》就在照抄《鬼武者》，而《天星》又在照抄《武刃街》和《鬼武者》——好像扯远了……



无论如何，在看腻了满大街的“卡嘉莉移情别恋啦”，听够了电视里“阿斯兰与真飞鸟黄昏定情喽”，玩烦了“FREEDOM机体能力似乎变弱了”……等等清一色的商业要素之后，能够有一部无时无刻不在绞尽脑汁让你发笑的作品出现，的确是该感谢一下观音大士（您在吉崎住的习惯吗？）和SUNRISE了。

虽然没有美型的男主角（给我抓石田替补！），虽然可爱的女生一堆一堆（吉崎观音就是棒！），但是每个礼拜短短的二十分钟都囊括了日本动漫史上的经典场面，逗趣爆笑得让人难以控制。养只青蛙都可以拥有这么多乐趣，不如改天去收养只蛤蟆吧？

最后再重复一遍:收看《KERORO军曹》请保持室内光线明亮……哦,不,我是说要多看些日本动漫才能深刻领会军曹大人的独特魅力！

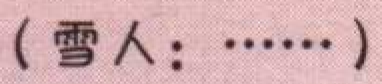
春季里开花十四五六……雪人融化了，狸猫也开始蠢蠢欲动了——多美好的季节啊！

（雪人：你给我解释一下！最后这句话是什么意思！？）

（绫小路：只是单纯的赞美天气而已，你多想了！）

（雪人：……）





何峰	用心游戏，从幻想中寻找一份被遗忘的感动。
读者资料	19岁，男，014010，内蒙古包头市昆区包钢一中高三5班，兴趣：游戏、动漫

文/杨洋

梦之牧场物语



《牧场物语》这款游戏，相信大多数玩家都会熟知并且拥有，它没有炫丽的画面，而它却有一种平凡、辛苦而又很幸福的生活，这也是大多数人包括我都特别想要拥有的生活。

在拥有爱情的同时，我拥有了牧场物语，很快我就融入其中成为了那里的女主角……

我喜欢绿色，喜欢山，喜欢水，也喜欢自由自在的生活，在一次意外的情况下，我拥有属于我自己的牧场，虽然没有我想象中的那么大，但它的每一处都生机勃勃。在这里我认识的第一个人就是村长，他很和蔼可亲，把一切事情都跟我交代好，还送了我一个计步器，接着出货者也来了，想要生活的好就要挣钱！

我所住的房子不是很满意，所以我必须努力挣钱来盖更好的房子。我还拥有一只可爱的狗狗，在我抱它的时候，它会很开心的冲我叫，道具箱很大，可道具并不多，只有水壶、锄头、锤子、斧头。

随着我每天不断的努力，我的生活渐渐地步入正轨，我挣的钱越来越多了，买的东西也越来越多，我拥有了两只鸡、一头牛、一只羊，它们从没有不开心过。生活渐渐安稳下来，我就开始为自己的幸福而努力了，每天花时间花心思去讨好我爱的人。虽然很累，不过我的付出总算得到了回报，在第三年春天，我们结婚了，穿着婚纱的我好漂亮，和老公拉着手走上红毯的我是幸福的，面对牧师说“我愿意”的那一刻我是幸福的，被老公亲吻的那一瞬间我是幸福的。想想过去走过的点点滴滴，虽然很辛苦，但都是为了迎接这一天的到来！这样，我才算是拥有了一个完整的家！感谢这片牧场给我带来了我这一生的最爱！



回首三国过去 展望游戏未来

听说GBA上会推出以前PC上的三国大作《孔明传》及新作《英杰传》时，着实令我兴奋了一把，并且十分期待作品的到来。时间渐进，两作终于都发售了，我首先接触的当然是久违的《孔明传》。

入手后感觉游戏的总体内容变化不大，我甚至可以说是玩到热泪盈眶，一切都是那么的熟悉，蜀国足智多谋的军师诸葛亮，足可以一当百的关羽、张飞、赵云、马超、魏延都是十分好用的武将，冲锋陷阵的常是他们，另外PC中可使庞统不身陷落凤坡的方法仍然存在，只要庞统不死，关羽就可以被救，张飞也不会死。多重结局的设定仍然是为众多追求完美的玩家所津津乐道的。另外也有诸葛亮自立为王等不同于历史的结局，可见制作人为这个游戏所花的心思是很多的。游戏中类似于《火炎纹章》系列的转职系统使战斗更加多样化，游戏也就更加丰富多彩，多种战略也使游戏更好玩，大局就掌握在我们手中。

其姐妹作《英杰传》虽说容量只有《孔明传》的一半，策略也不及《孔明传》丰富，但制作也

毫不含糊。在《英杰传》中可重现“温酒斩华雄”、“三英战吕布”等经典场面，游戏的流程亦按照《三国演义》中的大小战役进行，玩游戏的同时重温三国历史，历史课若讲三国历史，《英杰传》与《孔明传》必备……但游戏的32M的容量实在是小的可怜，只有《孔明传》容量的一半，很多方面表现仍未尽人意。单挑仅用字幕显示未免过于乏味，突现不出武将对打的爽快感。如果有下作的话容量绝对可以再提升一点，游戏的内涵才是我们所追求的。

回想起当年玩三国游戏时昼夜攻读《三国演义》，务必使自己对每个武将的实力、归降势力、性格等都有一个大致的理解。对关羽的描写我还很记得：“髯长二尺，面如重枣，唇若涂脂，丹凤眼，卧蚕眉。”而刘关张三个异姓兄弟之间重义气讲感情也成了我的学习对象。三国游戏一直都受到相当一部分玩家的喜爱，近来三国游戏也可算是风风火火，PSP的大作《真·三国无双》表现上佳。我有充分的理由相信，三国游戏一定会更加兴旺地发展下去，不仅局限于日本和中国，还会冲出亚洲，走向世界，让老外也玩到三国游戏！

文\LAJ

拥有“传说”之名的游戏 掌机上的“传说”

文/高珊



《幻想传说》这款游戏未放出前也算是集万千瞩目于一身了吧，作为NAMCO招牌之一的“传说”系列开山鼻祖，也是现今业界S级妖怪藤岛康介第一次接手的游戏人设，《幻想传说》实在具备了太多跨越时代的意义，即使是以复刻游戏的身份，它光芒依旧无人能敌，当年PS上美丽至极的画面依旧历历在目，还有那一首无限动听的主题曲。每一次重温，如听仙乐耳暂明。

然而一经推出便受到了狂风骤雨般的猛烈抨击，归根究底，都是那爽快感尽失的战斗系统惹的祸，没玩过传说系列的人也许体会不出什么涩手，然而只要找来《世界传说2》，两下里一对比，《幻想传说》的GBA版也确实太不像话了。同一个公司，同一个系列，竟弄出这种天壤之别，倒让人怀疑起NAMCO的态度问题。

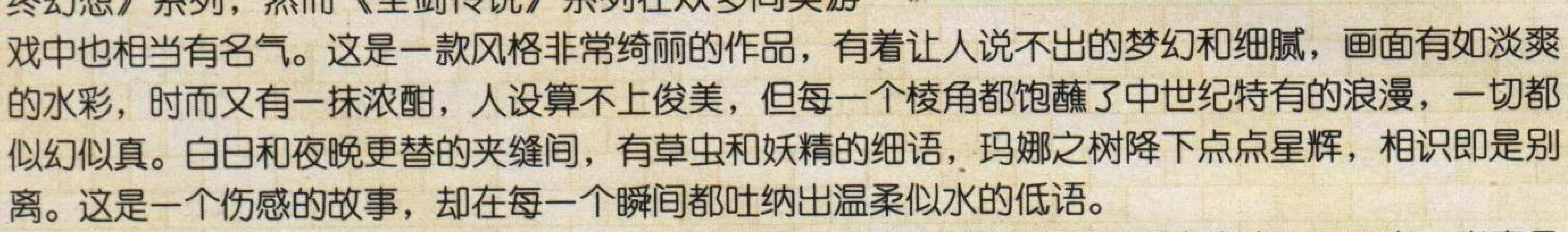
但无论《宿命传说》有多热卖，《仙乐传说》有多华美，“传说”的灵魂，终究还是《幻想传说》吧！不能不否认NAMCO真把怀旧做绝了，当那首熟悉的主题曲再一次响起在耳畔，还有什么比得上时间的无情与宽容呢？世界之树、飞空器、克里斯和他的伙伴们，当这些熟悉的画面一一铺陈开来，相信每一个传说迷心中都会涌起千言成的感慨，而进入游戏后精美绝伦的画面，悦耳动听的背景音乐，丰富的主线支线剧情，无一不是堂堂正正的大作气度，王者风范，也正是它的高品质，使得那惟一的缺憾如白玉上的瑕疵般无比刺眼！叹只叹它功亏一篑！哪怕照搬《世界传说》的战斗系统，《幻想传说》也必将成为GBA历史上的一个不灭的回忆啊！



较之NAMCO正统的“传说”系列，《世界传说》应该算个外传，但也正因为其剑走偏锋的创意而使它青出于蓝，剧情或游戏性显得不是很重要，它更像是为纪念而生存。传说历史人生一锅端，当看到模范青年克里斯，爱睡觉的剑士斯坦，傻乎乎的利德等传说历代主角齐聚一堂，这种美梦成真的感觉定会让传说迷们兴奋地上天入地吧！《世界传说》，好东西！

有趣的是《世界传说2》和GBA上的《幻想传说》简直是互为对立面。它的人设巨粗糙，情节很无聊，任务比较单一，但战斗系统方面使用的是《永恒传说》中较为成熟的系统，原汁原味的“传说”风格，爽快感一流！既然副标题是“换装迷宫”，服装在游戏中自然占了举足轻重的分量，总数达200套，收集全也是有一定难度的，而不少“传说”人物更要活用换装系统才能将之一一揪出来，何况NAMCO还加入了如“钻子先生”等服装……游戏总体难度不高，也很体贴地未引入“GAME OVER”这种伤人的标题。组成自己的梦幻战队，在历代场景中自由地穿梭；闲暇时回到村子里，看着历代主角们聚在一起家长里短地闲谈，他们从不同的时空，不同的世界走到了一起，一起战斗，一起生活，一起谱写“传说”的不灭篇章，世界的传说，传说的世界，《TALES OF THE WORLD》，其意正在此。

提起史克威尔，所有人都会在第一时间想到《最终幻想》系列，然而《圣剑传说》系列在众多同类游戏中也相当有名气。这是一款风格非常绮丽的作品，有着让人说不出的梦幻和细腻，画面有如淡爽的水彩，时而又有一抹浓酣，人设算不上俊美，但每一个棱角都饱蘸了中世纪特有的浪漫，一切都似幻似真。白日和夜晚更替的夹缝间，有草虫和妖精的细语，玛娜之树降下点点星辉，相识即是别离。这是一个伤感的故事，却在每一个瞬间都吐纳出温柔似水的低语。



游戏难度不高，隐藏要素不少。想当初本人拿着日文卡连蒙带猜，磕磕绊绊地玩下来，当真是昏天黑地其苦万状，虽不敢说对剧情领悟了多少，但依然为那个遗憾的结局伤感莫名，GBA的这一作很好地秉承了圣剑传说一贯的思想和风格，有诸如兔子商人和仙人掌君等奇怪的人物，有感人至深的剧情，其实《新约》有曾宣扬了什么真善美正义勇气等空话，它很坦诚，毫不隐晦地说出人生的真谛——这世上本没有什么十全十美的人生，我们只需要尽自己的最大努力。宛如清晨的朝阳，宛如秋夜的露水，宛如梦幻，宛如仙境。如果GBA游戏以人格作拟，《新约》无疑是一位不食人间烟火的仙女，她盈盈穿过众人的视野，于GBA的世界中，留下一抹独特的回忆。死并非生的对立面，而是作为生的另一半永存。



神游畅想

前几天得知了神游即将代理任天堂的DS消息后，甚是高兴，对于广大玩家来说无疑又是一个福音。

神游在成功代理了GBA和SP后，终于要将DS这款充满全新理念的次世代掌机呈现在国内玩家面前，相信神游在此之前的代理过程中积累的经验会帮助他再次获得成功。而不少人也熟悉、了解了神游，况且神游这次也必定是有备而来。

细细回想，几个月前任天堂高层秘访申苏二城为神游代理DS奠定了基础，中国内地作为任氏主机系列的主要生产基地也为此提供了良好的条件。不难看出，其实任天堂对中国市场是非常重视的,首先他允许神游公司在“小神游GBA”和“小神游SP”主机上标注“iQue”的铭牌，这一点在其它版本的主机上是从来没有过的，其次便是国内限定版主机“中国龙”的发卖。以上两点就充分说明了中国市场的潜力，而DS行货版发卖也自然在情理之中了。

在神游代理了GBA之后，便公布了两款官方汉化游戏软件，虽然算不上什么大作，但当时至少让玩家们肯定了神游的态度，而不久后SP的代理成功则让更多人进一步认知了神游。但是让我们期待已久的大批汉化游戏的发卖却迟迟不见踪影，这不禁让人对神游产生了怀疑。依我看，实际上神游也不是不想发卖汉化软件，毕竟软件的巨大利润在这里摆着，但是面对中国这样一个盗版与水货猖獗的市场，其实神游也很无奈，神游要想前进就必须先扫清这些障碍。SP在未代理时，价格变成了人们普遍关注的问题，面对水货800元左右的市场价，神游很好地完成了这场价格战。600多元的价格不仅抵制了水货而且也很快被广大消费者所接受，再加上行货的先天优势，水货主机在国内已到了穷途末路的地步。在软件方面，GBA游戏并不难破解，所以盗版商拥有了充足的原料，几乎一款游戏刚刚上市，盗版也接踵而至，就算神游花大力气开发了官方汉化的正版软件，但一上市价格就不如盗版的几十元有优势，而国人的消费能力又不强，买正版显然不划算，更何况如今烧录卡盛行，各个汉化小组又提供了免费下载，因此走正版汉化游戏软件这条路显然行不通，而神游在硬件上所赚取的利润恐怕也要赔进去，最后别说是赢利，连本也捞不回来。也正因为如此神游在发售了两款汉化游戏之后就一心一意地打击起了水货。毕竟盗版在国内也不是一天两天形成的，想把它们搞掉并非易事。

但我们对神游的幻想却可以继续下去，这次的神游DS在主机发卖上肯定占尽优势，价格方面颜博士也亲口承认将会“非常震撼”，到时我们便不用看别人的脸色办事了，而在软件方面颜博士将亲自为NDS游戏开发加密技术，而这也就意味着游戏ROM被破解的几率将会大大减小。尽管有消息说烧录卡方面又有了突破，不过少了ROM，这些都只是空壳罢了，神游看起来是下决心要打击盗版了。这一步如果成功的话，中国游戏市场必定会得到规范。相信在此之后不仅仅是汉化游戏的发卖，也不排除神游作为第三方软件商来开发原创的中文游戏，而这也将会是国人的骄傲，除了99年《仙剑》在SS上发售，国产游戏就再也没上过家用主机平台，这不得不说是一大遗憾，希望神游可以填补这一空白，给国人一份惊喜。不过这些终究是幻想，神游还有很长的路要走。

现实一点，神游目前面临的问题还不少。即将发卖的行货版DS到底会以什么形式进行，还不得而知。如果和SP一样在电玩店发售的话，也不排除各个JS为了谋取私利，造成价格混乱的局面，怎样解决是神游现阶段面对的首要问题。最近SONY的PSP在国内人气飙升，它究竟会不会对行货版DS的销量起副作用，这不仅是任天堂要面临的问题，更是神游要面临的问题。再者，正版软件在数量与质量方面能够赶上其它地区，售价又如何，神游对网上不为私利的汉化小组态度究竟怎样，这些因素从客观上将会决定神游的未来。



就目前形势来看，因为大多数人（尤其是孩子家长）对游戏还持着“电子海洛因”的态度，把游戏更是骂得狗血淋头，神游要想扩大自己的势力，效仿国外在超市、大商场、电脑城发卖神游产品，是绝对不可行的。这样不但不会得到认可，反而会惹火上身。当初颜博士的豪言壮语实现起来是困难重重啊。虽说现在神游借助任天堂把自己的名字打了出去，但这始终是在为他人做嫁装，而神游自主开发的产品又不成功，希望神游能清楚地认识到这一点，并在与任天堂合作的过程中积累更多经验，为将来的辉煌打下坚实的基础。

神游还只是个刚刚会走路的孩子，我们有理由给予它信心与希望，期待它将来会有大的作为。最后祝福神游一路好运。

文/Kuarma

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

失落的黄金太阳

作为掌机的忠实FANS，各种类型的游戏玩了不少，但是最喜欢的还是《黄金太阳》。记得《黄金太阳》刚发售时，在朋友的煽动下，用手头不多的钱买回了卡带。进入游戏，看到那精美的画面，听到那悦耳的音乐，心情非常激动。

作为我玩的第一款RPG游戏，《黄金太阳》给我的感觉可谓是完美到了极点。这是一个有着精灵和炼金术的世界，游戏的主角罗宾生在阿尔法山下的小村庄里，故事在一次山洪暴发中拉开序幕，大雨使山体滑塌，罗宾目睹了好友嘉斯敏与哥哥的生离死别。意识到自己软弱的罗宾鼓起勇气想要变强，于是引出了三年之后的种种奇遇。

游戏中地图上的走动与遇敌、战斗中的魔法与召唤，还有剧情中的谈话与表情都表现的丰富细腻，迷宫中的谜题设计让人拍案叫绝。令玩家在不知不觉间融入游戏的世界，举起拯救世界的剑。

《黄金太阳 失落的时代》的设定基本上与一代相同，但是游戏容量由64M增大到了128M，而画面的精美程度则更上一层楼。记得当《黄金太阳 被开启的封印》通关之后，望着那远去的大船，心中充满莫明的落寞，可看着那小块陆地飘向新大陆时，我的落寞转化成了无比的兴奋。本作最大的亮点莫过于精灵召唤中的合体召唤，而每一种召唤的精彩动画都让我惊叹不已，超长的游戏流程也让我过足了RPG的瘾。作为《黄金太阳》在GBA上的最后一作，虽然发售比较早，却占了画面精美的首席宝座。



纵观《黄金太阳》的两作，情节生动、人物饱满，每一个故事背后都有一个令人感伤的背景，一段割舍不下的感情。所以我看到了游戏中的坏人并不坏，也和罗宾一样重视同伴、保护同伴，只因所处的立场不同，便由此演绎了一场爱憎分明的战斗。可以说《黄金太阳》领起了GBA上RPG游戏的巅峰时期，但是却又马上功成身退，华丽的谢幕。

看着《黄金太阳 失落的时代》结局精美的CG，不禁隐隐心痛，《黄金太阳》为自己的旅程画下了圆满的句号，却在我心中留下了失落的黄金太阳久未被开启的封印。 文/张毅

浅评PSP上三款NAMCO游戏

若问最近哪个游戏厂商手笔最大，我会告诉你既不是NINTENDO，也不是SONY，而是NAMCO。从GBA的末代大作《换装迷宫3》到如今的移植大作《永恒传说》，可以说NAMCO在鲸鱼大翻身，动作大得不得了，在此我暂且对其在PSP上发售的三款游戏来个浅评。

先来说说最早发售且又是有PSP者必买、没PSP者眼红的《山脊赛车》。当初购入此游戏时，是我与同学一起去的，在看片头CG时，JS都快拿水桶来接我们两个的口水，那3D效果简直无话可说，所有马上购入。回家后开始慢慢品味，《山脊》拥有爽快又不乏舒畅的操作，夸张又不乏细腻的侧滑，数量众多又不乏难度的赛道，并且随着进度的不断前进，可以选用的赛道、赛车及背景音乐都会越来越多，可玩性很大。游戏的背景音乐非常丰富，不过建议选用“BGM OFF”来减少读盘时间……不过游戏玩到中后期，你会发现那些对手会在你面前晃来晃去，建议不要去硬闯，否则被撞速度一下子就下降了。

再来是怀旧系列的作品集合《NAMCO博物馆》，这款游戏我只试玩过，并未购入，因为当前UMD还未出D版，花四百多两银子去买一款这样的游戏实在是划不来。可是如果你是NAMCO的FANS或者怀旧的玩家或者只在PSP上听音乐看片，还是可以考虑这款制作精良、素质极优的小游戏集合。



最后……重量级移植大作《永恒传说》重拳出击。此游戏同《山脊赛车》一样，也是一款不可多得的好游戏。如果《山脊》的CG是PSP上3D的表现，那么《永恒》的CG就是PSP表现2D机能的时候。流畅的动画、优美的音乐、震撼的打斗，让整个CG完美无缺。游戏更是优中之优，在宽屏的渲染下，场景华丽无比；强大的机能让战斗时的特效震撼无比。和PS版一样游戏中采用了全程语音，对于我这样的懂日语的玩家真是太体贴了……建议懂日语并且喜欢传说系列的玩家一定要入手玩一玩，绝不后悔！这款游戏从PS上的3CD的变成了一张UMD，但是画面不但没缩水，还有见长之处，比如对话字幕的字距拉长了，变得更清晰更易看。总之这款游戏不玩真是可惜。

可以看出第游戏厂商还在不断进步，我真希望以后能在PSP上玩到《幻想传说》、《神乐传说》、《异度传说》、《换装迷宫》等大作，NAMCO加油！

文/死神～阿努比斯

勇者之心 钢铁之魂



几日的夜车开过，《超级机器人大战OG2》终于通关。闲来无事，想想这几年，竟也和眼镜厂、机战系列结下了不解之缘。

我是个中文主义者，所有入手的游戏非汉化版的不要。因为相对游戏性与视觉震撼，我更在乎大作那宏伟壮观的剧情。而机战系列则是唯一我不追求汉化而又无限挚爱的游戏（关键是想追求也没有啊）。

我曾为《Z.O.E》中阿英斯之死而潸然泪下；曾为《换装迷宫2》中轻松幽默的对白而会心一笑；曾为《光明力量 暗龙复活》中主角最后命运而牵肠挂肚；亦为《FF1+2》“战士们终于拯救世界”那俗得不能再俗的剧情而感到震撼……然而，为《机战》感动，是因为战斗中无限的激情与统帅千军的霸气。

在机战的世界里，我可以看到许多：龙崎一矢对爱情的坚定与执着，卡缪尽吸怨气在凤的引导下以MA形态撞向敌人，阿姆罗和夏亚终于不再争斗，为了正义并肩作战，多蒙等人被激怒时的强悍。说实话，我不是个纯粹的机战FAN，我不明白比安究竟将立场放在哪，不明白多蒙的石破天惊拳有近万的HP伤害而神高达还属于真实系，不明白“不屈”与“必闪”中，为什么消耗精神点多的“不屈”反而比“必闪”还有多受10点伤害。而这些丝毫阻止不了我对机战的喜爱，我为我的悍将们感动，感动各位活跃在战场上的英雄们的英勇，感动巾帼不让须眉的豪迈气概，感动鏖战之后BOSS终于低头的沧桑感与成就感，还有感动BANPRESTO带给玩家们的感动。

我不是个细心的人，不经意间发觉从指间滑过的太多，当意识到OG2将是GBA机战系列的终点时，不禁有些怅然，像要离开一位多年的挚友一样。

由于各方面原因，NDS与PSP并不在购入计划范围内，那么就让这盘OG2来结束我的掌机机战生涯。但我对机战的一份挚热，永远不会结束。

文/丁杨　责编/天意

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年3月10日	千年家族	任天堂	SLG
2005年3月10日	目标！甲子园！	TASUKE	SPG
2005年3月24日	真・三国无双ADVANCE	KOEI	ACT
2005年4月21日	杰作选！大盗伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
2005年4月21日	名侦探柯南 黎明的记念碑	BANPRESTO	AVG
2005年4月28日	海贼王 龙之梦！	BANDAI	A・RPG
2005年4月28日	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年5月19日	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
2005年春	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年夏	BLEACH	SEGA	ACT
2005年夏	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年夏	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	A・RPG
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ～红眼的魔人～	SUCCESS	AVG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年3月17日	捉猴P！	SCE	ACT
2005年3月24日	BLEACH	SCE	FTG
2005年3月	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2005年4月1日	三国志Ⅴ	KOEI	SLG
2005年4月7日	Wipe Out Pure	SCE	RAC
2005年4月21日	首都高BATTLE	元气	RAC
2005年4月28日	彼岸岛	NOWPRO	AVG
2005年4月28日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	BANDAI	RPG
2005年4月	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年5月15日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年春	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年	天地之门	SCEI	A・RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE・ENIX	A・RPG
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS

未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年3月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年3月10日	Meteos	BANDAI	PUZ
2005年3月10日	Pacpix	NAMCO	ACT
2005年3月17日	牧场物语 小矮人工作站	MMV	SLG
2005年3月24日	怪蛋英雄	SQUARE ENIX	RPG
2005年3月24日	Touch!卡比 魔法的画笔	任天堂	ACT
2005年3月24日	侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG
2005年3月24日	宇宙侵略者DS	TAITO	STG
2005年3月31日	役满DS	任天堂	TAB
2005年4月7日	ELECTROPLANKTON	任天堂	ETC
2005年4月21日	任天狗	任天堂	SLG
2005年4月21日	火影忍者 最强忍者大结集3	TOMY	ACT
2005年4月28日	滚滚兔	SUCCESS	ACT
2005年4月	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年5月26日	炸弹人	HUDSON	ACT
2005年5月	SD高达G世纪DS	BANDAI	SLG
2005年春	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年春	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年春	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年7月	NANOSTRAY	MAJESCO	STG
2005年	Lost in Blue	KONAMI	A・AVG
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	恶魔城	KONAMI	A・RPG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	卡片游戏
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
未定	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG



标准掌机典藏！

「游戏天地广阔 惟有标准丈量」 掌机年度典藏圣宴 新春第一声！

2005年你必须拥有的一本书

现全面接受邮购！

NDS头带和PSP护腕随机一款

独家赠品

☆2004年度GBA美日全软件珍品年鉴 2005年新作大指向

☆40款以上PSP软件彻底收藏 新作全检阅 诞生历史揭秘

☆集各掌机大成 皆是你未曾见过的精彩内容 页页珍贵

☆NDS发售至今全部软件资料收录 完美收集所有NDS游戏

邮购时清注明“标准掌机典藏”邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

超人气作品《KERORO军曹》的精美周边上市！该套装包括五个角色头像挂饰（可挂在书包、笔袋或者衣服拉链上）及5枚配套的徽章胸针，KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORORO兵长出动。选择自己喜欢的角色，别上徽章，演绎一出属于自己的《KERORO军曹》吧！





KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组

●涂色细致、做工精美的KERORO军曹到来，每个角色的头像就是一个精美的小挂饰，并配有相应的徽章，组合佩戴更是别具趣味。

¥39 编号：2125



2004年动新豪华金属CD盒A款

●动新2004年最新推出的豪华CD收藏盒，正反面分别绘有动新人气小编AKIRA和雪拉的形象，可收纳24张碟片，金属外壳不仅精美考究也相当实用。



2004年动新豪华金属CD盒B款

●与A款同期推出的豪华CD收藏盒，正反面绘有小狼和雪拉，品质做工同样非常出色。用来收藏全年的动新光盘再合适不过。



龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组

●第四代的时间推移到那美克星一役前后，从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著，感动非常！

¥36 编号：2114



圣斗士金属挂坠5件组

●五小强联手出击，天马流星拳、钻石星辰拳，每个人都摆出了自己的经典POSE。

¥49 编号：2103



2005年动新豪华金属CD盒

●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片。金属外壳保护更完美，防震防潮，装进一整年的精彩。



D.N.ANGEL项链

●杉崎由绮琉的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链，制作精美，眩亮耀眼。



海贼王扭蛋part4 8件组

●妙趣横生、涂装细致的超精美拉面篇海贼王主题场景扭蛋套装，每个人从表情、动作到身上的的汗滴都极之逼真，是近期不可多得的海贼王优质周边之一。



火影腰包

●可穿在腰带上也可直接挎在腰上，袋口为抽袋式。橙黄色时尚青春、材质柔软结实、大小适中装个手机、钱包绰绰有余。



火影忍者项链戒指套装

●木叶标志的坠子配以炫亮的银色绞链以及刻有黑色木叶标志的戒指。

¥16 编号：6107



火影忍者大围巾

●乳黄色的火影围巾，蓬松柔软，两端分别精绣NARUTO的字样和木叶标志。尺寸约为150x30CM。



网王校服手机包

●青学校服的手机包，附带背带，2个袖子为安全扣。也可以用来装MP3、MD并直接斜背在身上，便利实用。



钢炼兄弟联金属钥匙扣

●钢炼的钥匙扣，也可以当作项链坠使用。设计同样非常独特。

¥15 编号：5061



钢炼兄弟联Q版手机挂饰

●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链，绳套也相当别致时尚哦。

¥16 编号：6051

合金装备猎狐犬吊牌

●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格！

¥15 编号：6073



犬夜叉兄弟联手机挂饰

●犬夜叉与杀生丸，一对冤家兄弟，两种不同的性格，同样的人气超绝。

¥16 编号：6062



合金装备索利德全金属雕像

●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺，手感沉重造型逼真。

¥29 编号：5050

特别推荐

太空战士八枪刀(裁纸刀)

●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，漂亮雅致的包装盒，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！

¥39 编号：5049



炼金术项链红版

●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了！

¥16 编号：6039



炼金术项链黑版

●不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫。

¥16 编号：5038

电子天下·掌机迷 2005 4

X隆星人的掌上科幻剧/九大游戏专区热放游戏乐趣

VOL.30

超新作!「桃太郎电铁G」、「极品飞车·地下狂飙」彻底大介绍!

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/04
VOL.30
零售价:9.80元
每月10/25日发售

赠品1 精美实用,别致书签 全三款随刊附送

赠品2 掌机迷

独家专题企划

GBA经典文字游戏盘点

夜来读鬼 其味自知

手指间的热舞(续)

抽取三大流行掌机 百件礼品等你拿

极道攻略研究

中央大陆传说

超级机器人大战OG2

研修医 天堂独太/英雄传说 白魔女/天外魔境 青之天外/游戏王国际版2/特鲁内克大冒险3

ISSN 1672-8866
9 771672 886049 04>
国内统一刊号:CN15-1225/J